MEGA HIRO

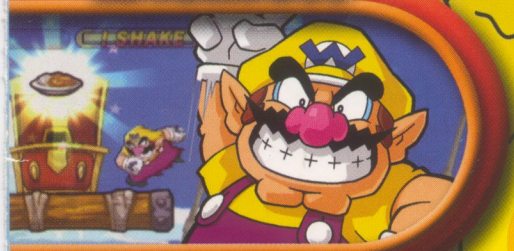
100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 2(
2,95

DINOSAUR KING

INVASIÓN JURÁSICA

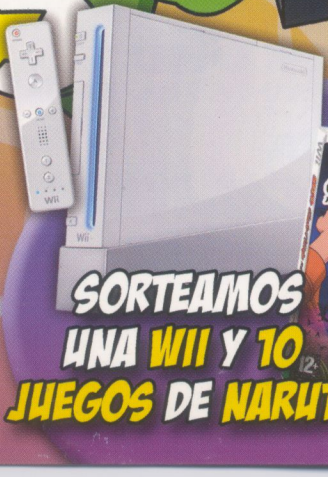
VIDEOJUEGOS



¡CON MUCHAS MÁS PÁGINAS!

4 PÓSTERS

KERORO
LA CARA OCULTA DE LA TROPA



SORTEAMOS UNA WII Y 10 JUEGOS DE NARUTO

panini Revistas

HUBO UN TIEMPO EN QUE LOS DINOSAURIOS DOMINARON LA TIERRA, ¡AHORA TÚ LES DOMINAS A ELLOS!

DINOSAUR KING™

PREPÁRATE PARA UNA AVENTURA QUE TERMINÓ HACE MILLONES DE AÑOS

DESENTIERRA
FÓSILES EN EXÓTICAS LOCALIZACIONES

INTERCAMBIA
ESPECÍMENES RAROS VÍA WI-FI

LUCHA
CON MÁS DE 70 DINOSAURIOS

A LA VENTA EN SEPTIEMBRE DE 2008

7+ www.pegi.info

nintendo Wi-Fi connection

NINTENDO DS™

SEGA®
www.sega.es

© SEGA. SEGA, the SEGA logo and Dinosaur King are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. ©SEGA/Sunrise, Nagoya Broadcasting Network. All Rights Reserved. NINTENDO AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

MEGA HIRO

¡Bienvenido, otaku! El curso 2008-2009 ya ha comenzado y, con él, nuevas series de animación. Por si fuera poco, el Salón del Manga de Barcelona ya está aquí, por lo que a finales de octubre verán la luz muchísimas novedades, tanto en manga como en DVD. Por lo pronto, en ***Mega Hiro*** nos centramos en uno de los estrenos televisivos de la temporada, ***Dinosaur King***, y seguimos dando caña con tus series favoritas, como ***Naruto, Bola de dragón Z*** o ***Detective Conan***. Además, las ranas de ***Kororo*** invaden la revista. ¡Y con un álbum de cromos de regalo! Aparte, lo prometido es deuda. ***Mega Hiro*** aumenta sus páginas desde este número y amplía su sección de videojuegos. ¡Hasta 10 páginas para ellos solitos! Si eso te parece increíble, esperad a ver lo que estamos preparando para próximos números. Pero antes, pasa la página y disfruta de tu revista favorita. ¡Híncale el diente!

6 *Kororo*
La cara oculta de la tropa

8 *Dinosaur King*
¡Han revivido!

12 *Bola de dragón Z*
Comienza el terrible juego de Cell

37 *Videojuegos ¡Nueva sección con más páginas!*

27 *Pósters*

52 *Guía de TV*

ÍNDICE

MEGA HIRO 26

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Kororo
El lado oculto de la tropa

8 Dinosaur King
Los dinosaurios invaden Jetix

10 Naruto
Las técnicas "kekkei genkai"

12 Bola de dragón Z
El juego de Cell

14 Bleach
Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas, parte 4

16 Yu-Gi-Oh!
Un nuevo reto para Yugi

18 Inuyasha
La Esfera de los cuatro espíritus

19 Pokémon
El Poké-diccionario básico

20 One Piece
Usuff, el genio de los inventos

21 Detective Conan
El profesor Agase

22 Autonómicas
GetBackers

24 Big in Japan
Rave Master

25 Ficha
Giroro

27 Superpósters
One Piece
Detective Conan
Kororo
Dinosaur King

35 Guía de episodios
Yu-Gi-Oh! GX

37 Videojuegos
De Blob
Star Wars: El poder de la Fuerza
Wario Land: The Shake Dimension
Lock's Quest
LEGO Batman
Dinosaur King
Boing! Docomodake DS
Baja: Edge of control
Spore

45 Concurso
Soul Calibur IV

48 Anime Dvd
Samurai Champloo, edición integral
Fullmetal Alchemist, 1ª temporada

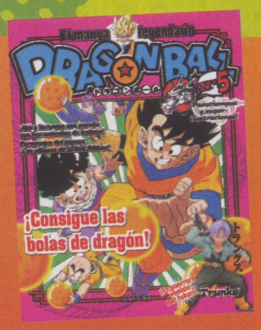
50 Encuesta
Rellénala y envíala... ¡podrás ganar una Wii o un juego de Naruto!

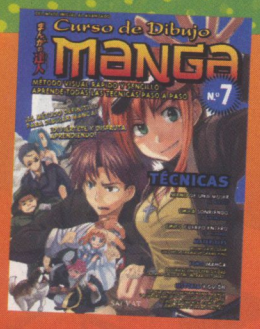
52 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

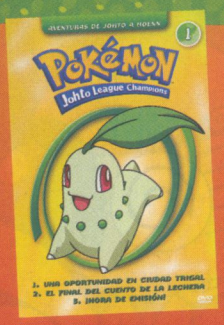
54 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

56 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

58 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...







SALVAT APUESTA POR LOS COLECCIONABLES DE ANIME

Septiembre es el mes de la vuelta al cole y el del lanzamiento de numerosos coleccionables. Como cada año, unos cuantos tienen que ver con el manga y el anime. En esta ocasión, es Ediciones Salvat quien se pone las pilas y ha lanzado ni más ni menos que tres colecciones en fascículos para otakus.

La primera de ellas es *Pokémon Nuevos Desafíos*, continuación del coleccionable de *Pokémon* que sigue apareciendo quincenalmente. El nuevo coleccionable está formado por las temporadas *Johto Champions*, *Master Quest* y *Advanced*. Son 51 entregas quincenales a 7,95 euros.

El segundo título es una pasada. Se llama *Dragon Ball, el manga legendario* y es un exhaustivo seguimiento al manga *Bola de dragón*. Curiosidades, un repaso a la historia y los personajes, y opiniones de su autor, Akira Toriyama, conforman el fascículo, que es la versión española del original japonés. Va acompañado de una estupenda figurita. Su precio, 7,95 euros.

Finalmente tenemos *Curso de dibujo manga*, edición española de un popular cursillo por entregas realizado en Japón. Todas las técnicas, trucos, materiales y géneros del manga se reúnen en sus más de 60 fascículos, juntos a los que encontrarás regalos como pinceles, pinturas, lápices o reglas. El precio de cada entrega es de 4,95 euros.

LE LLAMABAN SHIN CHAN, A LA VENTA EN OCTUBRE

La nueva película de Shin chan llega a las tiendas el próximo 22 de octubre, en la que será la decimoprimera aventura del terremoto de Kasukabe en DVD. Incluye el especial *¡Ey, que me voy a España!*, en el que la familia Nohara visita la ciudad de Barcelona.

En esta ocasión, Shin chan y sus amigos del ejército de Kasukabe se ven metidos en una gran aventura, y nunca mejor dicho. Cuando entran en un viejo y destartalado cine, son absorbidos por la pantalla, que los traslada en el espacio y en el tiempo... ¡hasta el Lejano Oeste!

Para poder salir de la película, deberán dotarla de un final. Así que los cinco niños, con la ayuda de Mike, el dueño de un videoclub, tendrán que derrotar a un tiránico gobernador y convertirse en unos pistoleros de leyenda.

La edición tendrá dos discos e incorporará los habituales extras, entre ellos divertidos pasatiempos para los más peques de la casa. *Le llamaban Shin chan* costará 17,95 euros. ¡En el número 28 de **Mega Hiro**, mucho más sobre esta película!

DETECTIVE CONAN, EN BOCA DE TODOS

En el número 24 de **Mega Hiro** te advertíamos que pronto tendríamos una gran sorpresa relacionada con *Detective Conan*. Bien, pues ya podemos desvelártela: en octubre llegarán las dos novelas protagonizadas por el pequeño detective y, además, un divertido manual para aprender el inglés más básico con Conan Edogawa.

Genko Books publica el 21 de octubre *La leyenda del tesoro de Koshu* y *Sinfonía del crimen perfecto*, ambas a 11,95 euros. En la primera, Conan y los Detectives Júnior se pierden en un bosque y acaban buscando un antiguo tesoro. En la segunda, se comete un asesinato en el concierto inaugural de un gran recinto y Conan debe solucionar lo que parece un crimen perfecto.

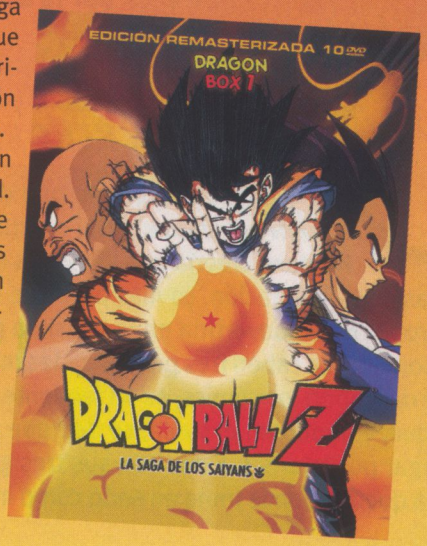
Por su parte, *Aprende inglés con Detective Conan* es un volumen especial que ayuda a dominar lo más básico de la lengua de Shakespeare. Como apoyo, se acompaña de un CD-ROM.

Por supuesto, hablaremos de todo ello en próximos números, ¡no te los pierdas!

SELECTA REEDITA EN DVD BOLA DE DRAGON Y CABALLEROS DEL ZODIACO

Selecta Visión ha anunciado que durante el próximo Salón del Manga de Barcelona presentará las reediciones de dos de sus series más vendidas: *Bola de dragón Z* y *Caballeros del zodíaco*. Aunque te hablaremos de ellas con más detalle en próximos números, te avanzamos algunas de las características de ambas ediciones.

Mientras prosigue la edición en volúmenes de doble disco ded *Bola de dragón Z*, Selecta lanza el primer recopilatorio, la primera "Dragon Box". La empresa tiene pensado lanzar diversos cofres según las sagas ya marcadas en su edición serializada. Así pues, la primera "Dragon Box" está dedicada a la saga de los saiyanos y contiene los 40 episodios que la conforman. Los diez discos están remasterizados y llevan los mismos extras que la edición individual. El primer cofre costará 59,95 euros.



En cuanto a *Caballeros del zodíaco*, la reedición contará con un nuevo máster de mayor calidad. Serán seis volúmenes de cuatro discos que contendrán entre 15 y 20 episodios. Las cajas tendrán relieve y se asemejarán a las cajas en que se hallan las armaduras de los protagonistas. Como extra, un libreto explicativo de ocho páginas en cada volumen. El precio será de 39,95 euros.

Sin duda, estas reediciones serán dos de las grandes triunfadoras en el Salón del Manga y en la próxima campaña navideña.

EVENTOS OTAKUS

- **3, 4 y 5 de octubre**
  III Salón del Manga de Cádiz
  (recinto San Felipe Neri, Cádiz)
- **29 de octubre a 1 de noviembre**
  XIV Salón del Manga de Barcelona
  (La Farga de L'Hospitalet, L'Hospitalet de Llobregat)

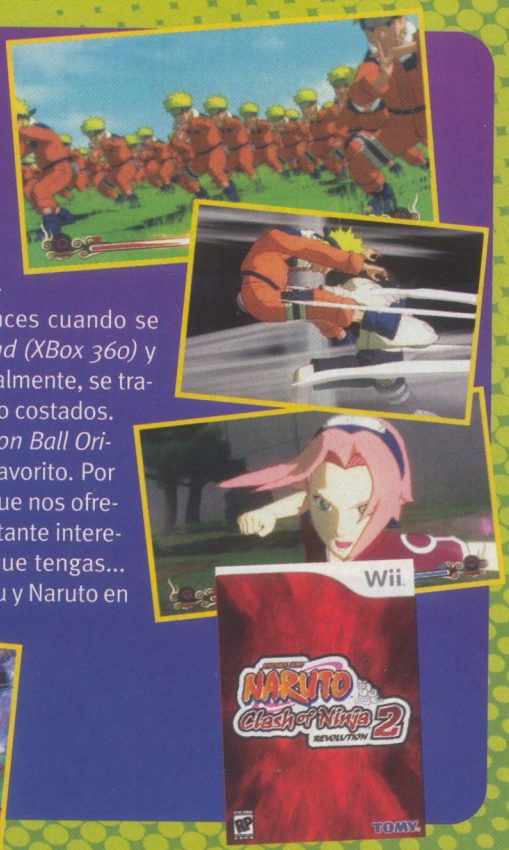
A LA VENTA LAS SERIES 7 Y 8 DE DRAGON BALL JCC

Ya puedes disfrutar de las dos nuevas expansiones del juego de cartas coleccionables de *Dragon Ball*. Al igual que las anteriores, las dos nuevas series se pueden adquirir como barajas (40 cartas cada una) y también en sobres de ampliación para perfeccionar tu baraja, que contienen 8 cartas por sobre. ¡Prepárate para buscar nuevas combinaciones que te permitan alcanzar las victoria en tus combates!

DRAGON BALL Z Y NARUTO INVADEN TU CONSOLA

Y cuando decimos "invaden", no exageramos. Nada menos que dos títulos protagonizados por Son Goku, y otros tres protagonizados por Naruto Uzumaki, llegarán a las estanterías antes de que termine el año. Noviembre será sin duda el mes de Naruto para los jugones, pues si no hay contraorden, será entonces cuando se lancen *Naruto Ultimate Ninja Storm (PS3)*, *Naruto: The Broken Bond (XBox 360)* y *Naruto Clash of Ninja Revolution 2 (Wii)*. En todos los casos, naturalmente, se trata de videojuegos de lucha con combates y bofetadas por los cuatro costados.

Más tarde, en diciembre, será el turno de Son Goku: por un lado nos llegará *Dragon Ball Origins*, un RPG para Nintendo DS que rescatará los primeros pasos de nuestro héroe favorito. Por otro lado, también podremos disfrutar de *Dragon Infinite World para PS2*, que nos ofrecerá una mezcla de combates, minijuegos y exploración que se adivina bastante interesantes. Como ves, hay algo para ti, tengas la consola que tengas... ¡así que prepárate para dar la bienvenida de nuevo a Goku y Naruto en tu salón!



LA CARA OCULTA DE LA TROPA

Son alienígenas y se esconden de la sociedad terrícola. Tienen una misión que cumplir: la invasión del planeta. Sin embargo, los keronenses poseen una cara oculta que echa por la borda sus intentos. ¿Conoces el punto débil de cada ranucha?

SARGENTO KERORO

No importa el miedo que da su risa maquiavélica, ni lo loco que se vuelve cuando el nivel de humedad es muy alto. Sinceramente, ningún humano creería que Keroro es el líder de la tropa si pudiera verlo a escondidas en su habitación. Lo más probable es que estuviera montando la maqueta de algún robot para convertirla en la enésima pieza de su colección. Si no tiene ninguna maqueta por montar, caben tres posibilidades más. La primera es que esté leyendo manga. Desde que descubrió los cómics, es un ferviente seguidor de las historias en viñetas. La segunda es que, estirado en el suelo, se dedique a ver la tele. Y si no es una ni otra, sólo le queda navegar por Internet. Éstas son sus tres grandes pasiones "made in Pokopén". ¿De verdad espera que alguien le tome en serio como invasor? ¡Si es una rana friki!

RECLUTA TAMAMA

Si al sargento le apasionan las formas de entretenimiento de los terrícolas, lo de Tamama va por otros derroteros. Su apariencia adorable podría engañar inicialmente a los pokopenses, incluso podrían creer que van a ser conquistados realmente al ver sus bruscos cambios de humor. Cuando se pone violento, Tamama asusta al más pintado. No obstante, el recluta de la tropa tiene un punto débil: le pierde la gula. Desde que acabó en casa de la rica Momoka, ha descubierto todo tipo de manjares y se ha puesto las botas. Pero lo suyo no son las comilonas lujosas, sino algo más sencillo. Su plato preferido sería una hamburguesa con patatas fritas y cola para beber. ¿Miedo? Pensémoslo un poco. ¡Es una rana enganchada a la comida basura!

¡A LA VENTA LOS CROMOS DE KERORO!

Como has visto al comprar este número de **Mega Hiro**, Panini acaba de lanzar el álbum de cromos de Keroro. La diversión está asegurada con sus 32 páginas, que contienen 204 cromos, además de 12 especiales en el póster central. Así que corre a tu kiosco más cercano y hazte con los sobres. Intercambia los repes con tus amigos y completa la colección. ¡La Kororomanía avanza imparable!

CAPORAL GIRORO

Vale, las cosas como son. Giroro es el que más desea completar la misión encargada por la Comandancia. Siempre es el que espolea a sus compañeros de tropa para idear un plan que les lleve hacia la victoria total sobre las fuerzas pokopenses. Y le gustan las armas más que un caramelo a un niño. Visto así, Giroro es terrorífico, un militar permanentemente de mal genio y con ganas de empezar la guerra. Pero lo que algunos sabemos es que todo eso es fachada en realidad, ¿verdad? El caporal sería incapaz de hacer algo que pusiera en peligro a su amada Natsumi. Aunque sea desde la sombra, él siempre la está protegiendo. A veces hasta la ayuda abiertamente. Por eso Natsumi no es tan dura con él como con las demás ranuchas. Así que, respecto a Giroro, podríamos decir aquello de "anfibio croador, poco mordedor".

ALFÉREZ KURURU

Otro de los militares que se toma más o menos en serio la tarea de invadir Pokopén. El genio de la tropa construye toda clase de artefactos -principalmente armas y vehículos- con esa intención. Y buena parte de esas máquinas dan auténtico pavor. Lo que ocurre es que la mayoría de esos cachivaches no son muy efectivos para conquistar el planeta. Más bien sirven para meter a sus compañeros de tropa y a sus compañeros humanos en las situaciones más estrambóticas. Eso parece ser lo que de verdad le divierte, ya que a menudo lo graba para vender los vídeos en DVD por toda la galaxia. Además, el alférez tiene debilidad por Natsumi, que acaba siendo el blanco de muchos de esos inventos. Por lo tanto, concluimos que Kururu sólo da miedo cuando se ríe. ¡Ese "ku, ku, ku" sí que pone los pelos de punta!

CABO DORORO

El más tranquilo de la tropa y, sin duda, el más bondadoso. Del bueno de Dororo ni siquiera se puede pensar que desee la conquista del planeta. Si un terrícola lo descubriera, antes de que echara a gritar seguro que Dororo le tranquilizaría y le diría que viene en son de paz. Al fin y al cabo, mientras estuvo perdido conoció a Koyuki y se formó en el código ninja. La paz del alma -cosas de la filosofía zen- y el equilibrio de la naturaleza son lo que más le preocupan, de manera que difícilmente participará en un ataque a gran escala contra Pokopén. Además, cuando está con el sargento suele recordar hechos traumáticos de su pasado provocados por Keroro. No tiene pinta que el cabo vaya a ayudar en la invasión. La cuestión es si se quedaría al margen en caso de producirse un ataque o si se pondría del lado de los humanos.

NUEVOS EPISODIOS EN TELEVISIÓN

Hasta ahora, las distintas cadenas que emiten Keroro han estado programando los primeros 78 episodios o bien hasta el capítulo 129. Bueno, pues muy pronto llegará una nueva tanda de episodios, ya que Luk Internacional, distribuidora de la serie, ha adquirido recientemente hasta el capítulo 251. ¡Hay ranuchas para rato!

JETIX

DINOSAUR KING™

© SEGA/Sunrise, Nagoya Broadcasting Network. All Rights Reserved.

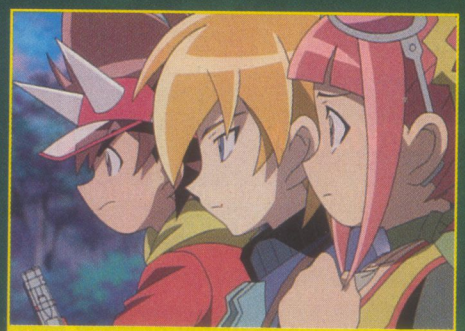
EL VIDEOJUEGO

El estreno de la serie ha venido precedido del lanzamiento del videojuego. Dinosaur King para Nintendo DS ya está disponible. El juego te permite jugar como Max o Rex y realizar combates de dinosaurios. ¡Tienes mucha más información en la página 42!

Desde el 13 de septiembre, Jetix emite esta nueva y apasionante serie de anime. Aventuras, acción y dinosaurios hacen una mezcla explosiva. ¡Únete ya a las aventuras de Max y sus amigos!

¿Nunca te has parado a pensar lo genial que sería poder ver dinosaurios vivos? Sin duda sería una experiencia alucinante. ¡Y es que los dinosaurios son unas criaturas fascinantes! Eso es lo que piensan Max Taylor, Rex Owen y Zoe Drake. Juntos forman el Team-D, un grupo interesado en los dinosaurios y que quiere saberlo todo sobre estas bestias prehistóricas. Además, el padre de Max, el de Rex y la hermana mayor de Zoe son científicos dedicados a la Paleontología. Un buen día, Max ve caer algo del cielo. Creyendo que es un meteorito, los

MAX TAYLOR *A Max le gusta la aventura.*



TEAM-D *Lo forman Max, Rex y Zoe.*

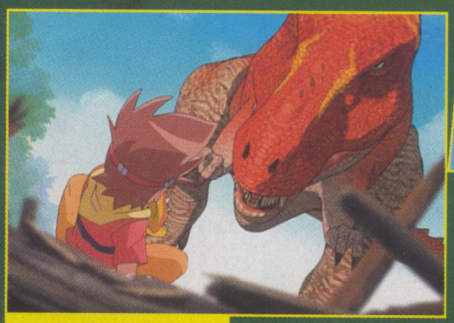
CARTAS *Max advierte enseguida que esconden algo.*

SORPRESA *¿De dónde sale este enorme dino?*

DINOCOMPAÑERO *Max y Chomp se Llevan muy bien.*

GANG ALPHA *Quieren utilizar a los dinosaurios para controlar el mundo.*

DOCTOR Z *El jefe de la Gang Alpha.*



TYRANNOSAURUS REX *Max está en apuros.*

BÚSQUEDA *Por todo el mundo surgen dinosaurios.*

FORMA ADULTA *Max no tiene miedo de su dino.*

tres chicos van a verlo de cerca. Lo que encuentran son unas piedras con unos extraños símbolos y unas cartas ilustradas con unos dinosaurios. Pronto descubren que, si pasan las cartas sobre sus respectivas piedras, el dinosaurio aparece. Así, Max saca un Triceratops al que llama Chomp. Puede hacer que aparezca con forma de cría o ya adulto. Como es lógico, Zoe y Rex también quieren tener un dinocompañero, pero antes deberán encontrar sus cartas. Pero los problemas no tardan en llegar. El malvado doctor Z, líder del siniestro y variopinto Gang Alpha, anda detrás de las piedras y las cartas para dominar a todos los dinosaurios. Inmediatamente comienza una búsqueda de dinosaurios por todo el mundo, de modo que los chicos viajan por distintos países. ¡Las aventuras y los combates de dinosaurios van a ser el pan de cada día!

EL TEAM-D

MAX TAYLOR

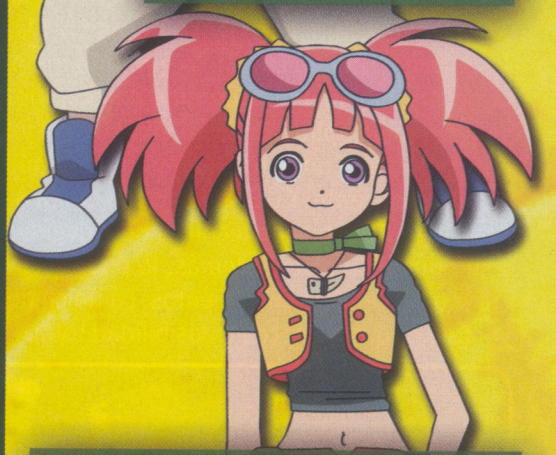
Max tiene doce años y es el líder del Team-D. Valiente y aventurero, es el más lanzado del grupo. A veces es algo imprudente, por lo que vive situaciones peligrosas. Suerte que siempre tiene a su lado a sus amigos.

Dinocompañero: Chomp (Triceratops)

REX OWEN

Rex también tiene doce años. Es el cerebro del Team-D. Sus conocimientos sobre las criaturas prehistóricas son increíbles. Su mayor debilidad es probablemente su impaciencia. Su padre está casi siempre de expedición.

Dinocompañero: Ace (Carnotaurus)



ZOE DRAKE

Aunque tiene la misma edad que sus compañeros de equipo, Zoe es más madura que los chicos. Se comporta con mucha prudencia y en cada situación sabe mantener la sangre fría. Además de los dinos, también le interesan la moda y los chicos.

Dinocompañero: Paris (Parasaurolophus)

NARUTO™

JETIX

"KEKKEI GENKAI" LAS BARRERAS DE SANGRE

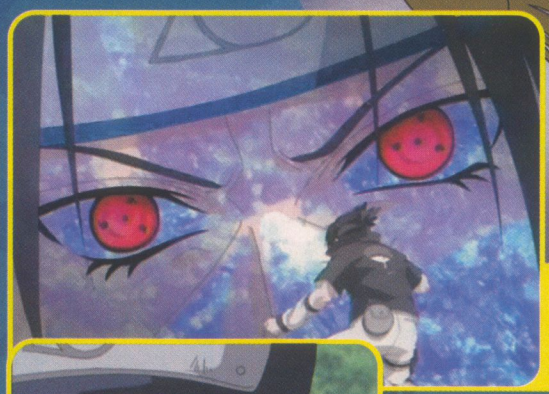
En el mundo de Naruto existen técnicas de todo tipo. La mayoría se pueden aprender en la Academia Ninja o entrenando con un gran maestro. Sin embargo, otras son exclusivas de determinados clanes. Son las barreras de sangre, las "kekkei genkai", que se heredan en los genes.

Las "kekkei genkai" se heredan, de modo que no se pueden aprender. Además no se pueden copiar y son muy poderosas. A continuación, te presentamos tres de las más conocidas.

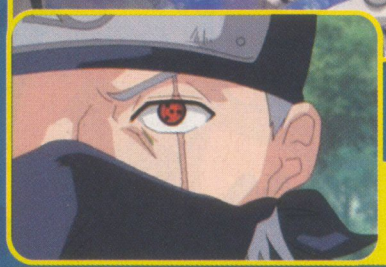
"Sharingan", la pupila giratoria

El "sharingan" es la barrera de sangre del clan Uchiha, cuyos últimos miembros son Sasuke y su hermano Itachi. La pupila giratoria mejora la vista notablemente y permite percibir movimientos muy rápidos. Incluso intuir lo que va a hacer el rival. Con esto, el ninja puede imitar a su contrincante. Cuando un ninja emplea el "sharingan", copia las técnicas del adversario y se pone a su nivel. Además, le puede hacer creer que lee sus pensamientos. La única desventaja es que se necesita visibilidad total.

PUPILA GIRATORIA *Los ojos rojos son típicos del "sharingan".*



CLAN UCHIHA *Sasuke e Itachi son los últimos supervivientes del clan.*



KAKASHI *No es un Uchiha y tiene el "sharingan" sólo en un ojo.*

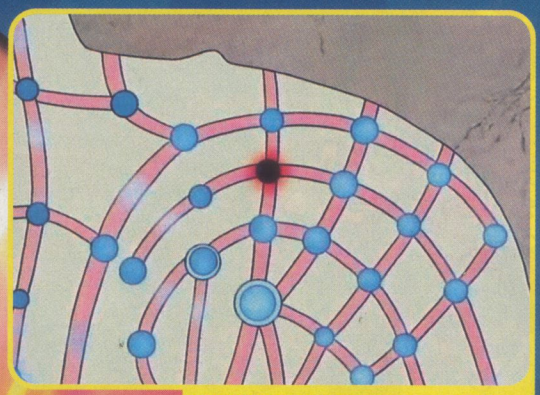
Esta barrera de sangre no solamente es de gran ayuda en la lucha. Sasuke lo demuestra en los exámenes escritos para el ascenso a ninja de grado medio, cuando contesta las respuestas copiando los movimientos que hacen los demás aspirantes al escribir.

Aunque el "sharingan" se hereda, tarda un tiempo en mostrarse como habilidad de su poseedor. Normalmente se activa cuando está en una situación peligrosa; y, a partir de entonces, se puede activar cuando se desee, a pesar de que se recomienda no abusar de su poder.

¿POR QUÉ? *Kakashi tiene la pupila giratoria.*

¿Por qué Kakashi posee el "sharingan"?

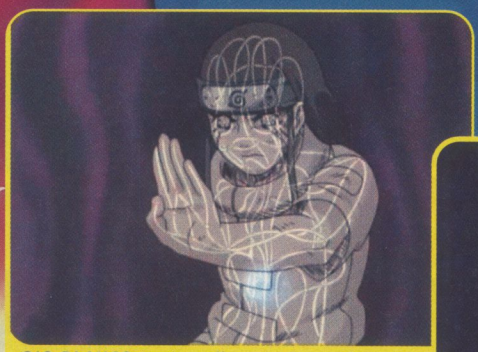
El motivo de que lo tenga es una vieja historia que, por dolorosa, procura no explicar. ¿Descubrirán sus discípulos la verdad? Al "ninja copión" le consume gran cantidad de energía ese ojo izquierdo. Por esta razón, procura no usarlo y lo mantiene oculto.



CHAKRA *El ojo blanco ve los puntos de chakra y permite golpearlos directamente.*

"Byakugan", el ojo blanco

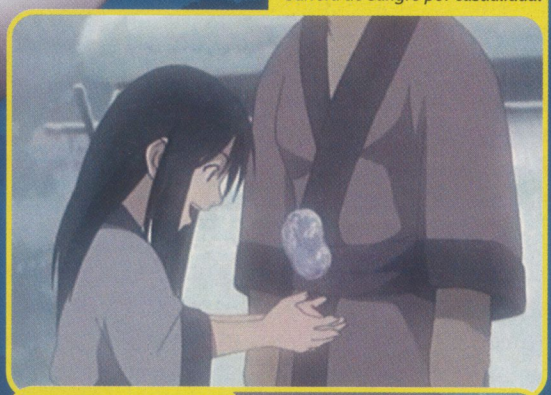
El "byakugan" es otra barrera de sangre que modifica la vista del ninja. Proporciona al usuario un campo de visión de prácticamente 360 grados. Tan sólo queda fuera un pequeño resquicio. Pero el ojo blanco ofrece mucho más. A diferencia del "sharingan", el "byakugan" ve a través de material sólido, como si de una radiografía se tratase. Gracias a él, el ninja percibe los ataques con antelación y puede reaccionar en consecuencia. El ojo blanco también es una arma de ataque muy poderosa. Permite al usuario visualizar las líneas y los puntos de chakra del rival. Si se interrumpen estas líneas con golpes directos, el adversario queda desabastecido de energía.
El "byakugan" se hereda en el clan Hyuga, al que pertenecen Neji y Hinata.



OJO BLANCO *Gracias a él, se puede ver cómo fluye el chakra a lo largo y ancho del cuerpo.*

CLAN HYUGA *Hinata y Neji poseen el "byakugan".*

HYOTON *Haku descubre su barrera de sangre por casualidad.*



"Hyoton", técnicas de agua y viento

El "hyoton" permite al ninja ejecutar poderosas técnicas relacionadas con el agua y el viento. En la lucha, esta "kekkei genkai" resulta muy útil, especialmente cuando alrededor ya se encuentran ambos elementos.
Haku es un verdadero experto en el manejo del "hyoton". Lo demuestra en la lucha que tiene lugar en el País de las Olas, cuando hace llover agujas de hielo sobre Sasuke y Naruto. Su técnica más poderosa es el espejo de hielo diabólico, con el que encierra a sus adversarios. Haku se mueve tan rápido entre los espejos que sus rivales no consiguen verlo y menos alcanzarlo. Él, en cambio, sí que puede verlos.

HAKU *No se sabe cómo se llama su clan.*

ESPEJO DE HIELO DIABÓLICO
La técnica más poderosa de Haku.

HINCHAZÓN
Choji gana en volumen.

Técnicas de clan

Existen técnicas exclusivas de un clan que se pueden aprender. Pero al tratarse de secretos del clan, sólo las conocen sus miembros (caso del control de los insectos de los Aburame).

© 2002 MASASHI KISHIMOTO ALL RIGHTS RESERVED.

EL JUEGO DE CELL

PARTE 1

Habiendo adquirido su forma completa y perfecta, Cell no tiene rival en ninguno de los héroes de la Tierra. Por fortuna, decide organizar un torneo de lucha para unos días más tarde. Eso permite a Goku y los demás usar de nuevo la sala del tiempo. ¿Serán capaces de vencer el temible "juego del Cell"?

Superioridad aplastante

En un ataque de rabia, Krilín ataca a Cell, que todavía intenta asimilar su nuevo cuerpo. De un solo golpe, el monstruo está a punto de matar al guerrero. Mientras Trunks le hace volver en sí con las habichuelas mágicas, Vegeta calibra su nuevo reto: vencer al Cell perfecto. Para su sorpresa, Cell es mucho más veloz y poderoso que él. Su gran intento por acabar con él acaba en fracaso. Pese a darle de pleno con un gran golpe de energía, Cell se regenera en un instante. ¡Porque tiene ADN de Piccolo! Enseguida deja inconsciente al orgulloso príncipe de los guerreros del espacio. Su osadía le ha costado cara. El relevo lo toma Trunks, que ha estado reprimiendo su poder para que Vegeta no descubriera que ya le había sobrepasado. Sin embargo, al sacar toda su fuerza, pierde velocidad y no es capaz de alcanzar a Cell. En ese momento se da cuenta de que es inútil, va a perder. Así que se rinde.

INÚTIL *Los esfuerzos de Trunks son en vano.*

Una última oportunidad: el juego de Cell

Cell ha quedado sorprendido por cuánto han aumentado de poder Vegeta y Trunks, de manera que les pregunta si aún pueden mejorar más. La respuesta de Trunks termina de convencerle y proclama una genial idea: en diez días organizará "el juego de Cell", un torneo de artes marciales en el que él solo se enfrentará uno a uno a cuantos rivales se presenten. Si al final lo gana él, acabará con la humanidad. Su único propósito es saber hasta dónde llega su poder ahora que es un ser perfecto. Bueno, y disfrutar del pánico que cundirá entre la población mundial. Una vez se marcha del lugar, los guerreros comienzan a plantearse la situación. Por lo pronto, hay que contárselo a Goku en cuanto salga de la sala del tiempo. Además, se llevan al A-16 con ellos. Quizás les sea de ayuda. Durante esos diez días, Goku, Gohan, Vegeta, Trunks, Piccolo, Krilín, Ten Shin Han... Todos se entrenan a tope para el día señalado.

SÚPER GUERRERO *Son Gohan ya puede transformarse.*

COLECCIONABLE DE BOLA DE DRAGÓN GT

Desde finales de agosto, Selecta Visión tiene a la venta en kioscos un coleccionable dedicado a la tercera parte de las aventuras de Son Goku. Esta colección en fascículos dedicada a *Bola de dragón GT* consta de 22 entregas para un total de 64 capítulos. Tras las dos primeras entregas a precio especial de lanzamiento, desde el tercer número cuesta 9,95 euros.

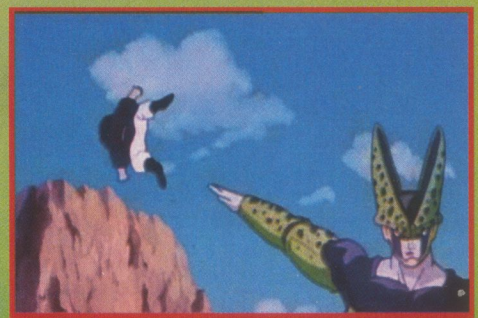
El Todopoderoso y el patán

Antes de que se lleve a cabo el Juego de Cell, Goku ve claro que es necesario recuperar las bolas de dragón. Sólo así se podrá resucitar a todos los habitantes que han perdido la vida y los que puedan morir en los siguientes días. Dado que Piccolo y el Todopoderoso no pueden separarse de nuevo, la única opción es que otra persona ocupe el cargo. Así pues, Goku viaja hasta el nuevo planeta de los namekianos con la técnica del cambio de lugar, el "shukanido", y consigue que un nativo acepte el puesto. ¡Dende, el amigo de Gohan y Krilín! De vuelta en la Tierra, devuelve la vida a Shenron y las bolas de dragón se esparcen por el planeta. Por otro lado, el planeta vuelve a tener esperanzas en sobrevivir. El gran campeón de lucha libre Mr. Satán ha anunciado que participará en el juego de Cell y asegura que todo lo que ha hecho no son más que trucos y fuegos artificiales. Un equipo de televisión le acompañará al lugar del torneo.

FANFARRÓN *Mr. Satán cree que puede ganar a Cell.*

Un juego serio y letal

Finalmente llega el día del torneo. Vegeta es el primero en pisar el lugar donde se decidirá el futuro de la Tierra. Después aparece la *troupe* de Mr. Satán. Al rato, el A-16 ya completamente reparado hace acto de presencia. Y finalmente Goku y el resto. Es la hora de la verdad. El primero en combatir contra Cell es... ¡Mr. Satán! No dura ni un minuto, claro. El siguiente es Goku. Tras un primer intercambio de golpes a modo de calentamiento, da comienzo una lucha apasionante. Cell y Goku están igualados, aunque con una ligera ventaja para la criatura. ¡Menuda onda vital que le lanza a Goku! Por suerte, el superguerrero puede esquivarla. De lo contrario, habría quedado hecho puré. Los golpes de uno y otro se suceden. Ante lo que ocurre, Cell decide suprimir el ring. Así la lucha se extiende a toda la superficie del planeta y el combate no terminará hasta que uno de los dos se rinda... ¡o muera!



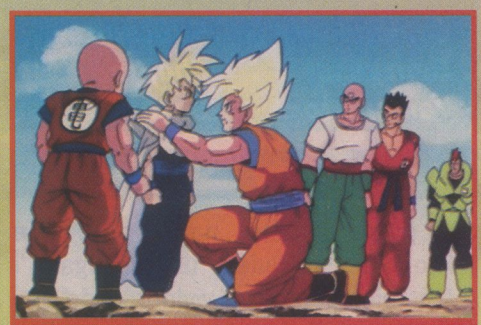
DE UN GOLPE *Cell se quita de encima a Mr. Satán.*

KAME-HAME *Goku lanza una potente onda vital.*

Goku da el relevo

El combate entre Goku y Cell es sensacional. En un momento dado, Goku lanza una onda vital al máximo de potencia sobre la criatura y cree haberle derrotado, ya que su cuerpo queda destrozado. Sin embargo, las células de Piccolo que tiene incorporadas le permiten regenerarse y retomar el duelo. Goku está cada vez más cansado, mientras que Cell está igual que antes de empezar a pelear. Cuando todos se preguntan cuál será el plan que ha ideado, dos palabras les dejan helados: "me rindo". ¡Goku abandona! Piccolo, Vegeta, Krilín y los demás no entienden qué tiene en mente Goku. Más perplejos todavía se quedan cuando el superguerrero elige a su sustituto en la batalla. Según él, es el único que puede derrotar a Cell. ¡Ni más ni menos que Son Gohan! La confianza de Goku en su hijo es absoluta, puesto que se ha dado cuenta de la brutal fuerza dormida que guarda en su interior. Sus aliados no acaban de verlo tan claro, especialmente Piccolo que se niega a que Gohan se enfrente a un enemigo tan poderoso. Aun así, Son Gohan luchará. Lo hará por la paz de la Tierra y para poder cumplir su sueño de ser científico en el futuro.

SORPRESA *¡Son Goku se rinde!*



CONFIANZA *Ahora todo depende de Son Gohan.*

MR. SATÁN

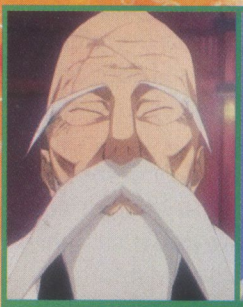
Esta mole de músculos es el campeón mundial de lucha libre. Ávido de fama y gloria, anuncia inmediatamente que participará en el juego de Cell para proteger el mundo. Corto de miras como es, cree que todo lo que ha hecho Cell hasta el momento son trucos, efectos especiales realizados para meter el miedo en el cuerpo a la humanidad. Una vez se ha enfrentado a Cell, siendo humillado ante los ojos de todo el planeta, empieza a ser consciente de que lo que acaece le sobrepasa. Aun así, mantiene su pose fanfarrona y hace ver que todo lo que sucede es una pantomima. Al menos al cámara y al presentador que le acompañan parece convencerlos, aunque sus argumentos sean muy pobres y absurdos.

BLEACH ブリーチ

Las 13 divisiones de la Sociedad de Almas

Parte 4

Con esta cuarta entrega finalizamos el repaso a las trece divisiones de "shinigami" al servicio de la Sociedad de Almas. ¡Allá van las tres más poderosas!



Comandante Genryusai Yamamoto

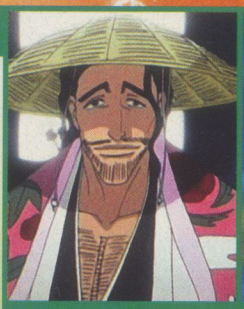
Subcapitán Chojiro Sasakibe

1ª DIVISIÓN

Sin duda, la división más temible. Su capitán es el comandante Yamamoto, fundador del Seireitei. A pesar de su apariencia de anciano, conserva intactas todas sus facultades para la lucha. Fue el maestro de Kyoraku y Ukitake. El subcapitán de la división, Sasakibe, es un hombre fiel y de aspecto elegante que obedece a rajatabla cualquier orden que reciba del comandante.

8ª DIVISIÓN

A primera vista, nadie diría que Kyoraku es siquiera un "shinigami". Más bien parece un vividor, dado que se pasa el día holgazaneando, bebiendo licor y tratando de seducir a Nanao. Sin embargo, cuando se pone serio, saca a relucir un hombre dispuesto a todo. La subcapitana Nanao es seria e inflexible, y corta de raíz los avances de Kyoraku en materia amorosa.



Capitán Shunsui Kyoraku

Subcapitana Nanao Ise

Capitán Jushiro Ukitake

13ª DIVISIÓN

Debido a su delicada salud, Ukitake suele pasar más tiempo guardando reposo que en asuntos de trabajo. Pese a ello, en todo momento está al tanto de lo que sucede, así como de la actuación de su división. Ya que no tiene subcapitán, son sus terceros hombres Kiyone y Sentaro quienes le informan. Ukitake siempre actúa con sentido común, sin precipitarse.

Un reencuentro accidentado

Mientras Ichigo yace inconsciente tras su combate con Zaraki, Ganju y Hanataro llegan al Palacio de la Penitencia. Entonces se produce un inesperado contratiempo. Resulta que Ganju reconoce a Rukia: ¡fue ella quien mató a su hemano Kaien! Rukia admite los hechos y, de pronto, aparece Byakuya en el lugar. Para que Hanataro no salga malparado, Ganju se enfrenta al capitán de la 6ª división. La paliza es considerable y si el chico no muere es porque el capitán Ukitake detiene a Byakuya.
En ese momento llega por sorpresa el malherido Ichigo. Rukia se queda sin palabras al verle. Pero no es momento para emocionarse. No se llega a producir un combate por la interrupción de Yoruichi. Bajo su aspecto real, el de una exuberante mujer de tez morena, deja inconsciente a Ichigo y se lo lleva de allí. Antes, le asegura a Byakuya que en tres días Ichigo será capaz de derrotarle. No es imposible si lo dice la antigua comandante de las fuerzas especiales del Seireitei, que desertó hace 100 años.

REENCUENTRO Rukia se emociona al ver a Ichigo.

¡NO TE LOS PIERDAS!

¡¡CALENDARIOS WORLD OF WARCRAFT 2009!!

¡Tamaño normal....!

¡Y tamaño gigante!

¡Toda la fantasía épica del juego de rol online más famoso de todos los tiempos!

panini COMICS

LICENSED BLIZZARD ENTERTAINMENT PRODUCT

UN NUEVO RETO PARA YUGI

LOCALIA

Después de trabar amistad con Duke Devlin, Yugi se da un respiro. Sin embargo, las cosas pronto se tuercen para el chico y sus amigos, que se ven inmersos en una increíble historia relacionada con Egipto y los objetos milenarios.

Aparece el poseedor del cetro

Yugi es consciente al fin de que hay alguien más en su mente. Se trata del espíritu del Puzzle Milenario. Pero éste no recuerda ni quién es ni por qué está en el interior del rompecabezas. En su intento de conocer más sobre él, Yugi casi pierde su preciado puzzle. Un día, encuentra un adivino en la calle y le deja el objeto milenario para que le lea el porvenir. Entonces el tipo sale corriendo. Cuando le alcanza, mantiene un duelo con él. ¡Y resulta ser Bandit Keith! Aunque alguien controla su mente. La misma persona que posee el Cetro Milenario. Bakura siente el poder oscuro y llega al lugar. Con el duelo a punto de terminar, libera a Keith del control de su misterioso amo. El estadounidense arroja el puzzle contra la pared, que se deshace. Suerte que Yugi puede montarlo de nuevo sin problemas.

PROBLEMAS *Keith deshace el Puzzle Milenario.*

Ishizu, la dueña del collar

El museo de Domino va a exhibir una colección de antigüedades procedentes de Egipto. Una hermosa mujer es la encargada de custodiar los valiosos objetos desde el país africano. La noche anterior a la inauguración, Ishizu invita a Seto Kaiba a un pase privado por la exposición. Sin embargo, la intención es otra.

INCRÉDULO *Seto no cree lo que explica Ishizu.*

La joven comienza a explicarle cosas del duelo de monstruos que se realizaba en el pasado y le habla de unas cartas más poderosas incluso que Exodia. Según cuenta, hace 5.000 años, el faraón encerró a tres poderosas criaturas en tres cartas únicas. Seto se queda con la boca abierta al saber que el espíritu de ese faraón reside en el interior de Yugi, pero más aún al enterarse de que él es la reencarnación de un brujo que fue derrotado por ese faraón.

LLEGA EL MANGA

En el Salón del Manga de Barcelona, Planeta DeAgostini Comics recupera el manga de *Yu-Gi-Oh!*, como te anunciamos en números anteriores de **Mega Hiro**. Serán 22 tomos de unas 300 páginas en formato pequeño y en cada volumen encontrarás una carta de tarot original. El precio, 11,95 euros. ¡Más información en nuestro próximo número! ¡No te lo pierdas!

PARECIDOS *Esos dibujos recuerdan a Seto y Yugi.*

El destino de Seto

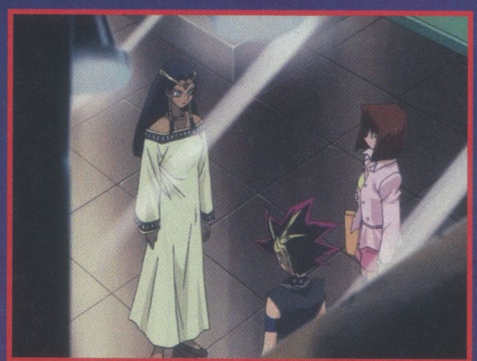
Aunque Seto no acaba de comprender la situación, sí cree que su destino es derrotar a Yugi y, por ende, al faraón. Para ello, Ishizu le insta a conseguir las cartas de los dioses egipcios: Obelisk el torturador, el dragón de los cielos Osiris y el dragón alado Ra. El problema es que hay unos ladrones de cartas raras, conocidos como cazadores, que se han hecho con dos de ellas. Sólo conserva una, así que le sugiere que organice un gran torneo de duelos de monstruos. De esa forma, es posible que aparezcan duelistas con ganas de llevarse cartas raras, entre ellos el poseedor de las dos cartas sagradas. Para que pueda vencerles, Ishizu le entrega su carta. Seto organizará ese campeonato no solamente porque desea demostrar que es el mejor duelista, sino porque piensa reunir las tres cartas de los dioses egipcios.

Cita en el museo

Ese mismo fin de semana, Yugi y Téa salen a pasar el día juntos ¿Una cita? En realidad es el espíritu del puzzle el que va a tener la oportunidad de conocer un poco más el mundo actual. Tras un pequeño incidente que acaba con un duelo que vence el otro Yugi, los dos amigos van al museo para disfrutar de la exhibición egipcia. Allí ven las losas de piedra y conocen a Ishizu. La joven se presenta como sacerdotisa del faraón Yami. ¡El espíritu que habita en el Puzzle Milenario! Con su Collar Milenario muestra a Yami los hechos del pasado que ya le había mostrado a Seto Kaiba. Ishizu le explica también que el mundo corre el mismo peligro que hace 5.000 años y que Yugi es el escogido para salvarlo. En el torneo organizado por la Kaiba Corp. se decidirá el futuro del mundo. Yami acepta participar porque así podrá saber más acerca de sí mismo.

ISHIZU ISHTAR

Esta hermosa joven de tez morena y profundos ojos azules llega a Japón para dirigir la exposición que el museo de Domino ha preparado sobre el antiguo Egipto. No obstante, en realidad se trata de una de las sacerdotisas del faraón Yami, a cuyo lado lucharon sus antepasados varios milenios atrás. El verdadero motivo por el que ha ido al encuentro de Seto Kaiba y Yugi todavía no está claro, pero parece tener relación con aquel que posee el Cetro Milenario. Precisamente ella es la dueña del Collar Milenario, con el que puede ver el pasado y el futuro. Entonces, ¿sabrá quién va a vencer el torneo de duelos que ha organizado la Kaiba Corp.? Únicamente el tiempo dirá qué intenciones esconde y a qué se debe tanto interés por Yugi y Seto.



ENCUENTRO *Ishizu también le explica la historia a Yugi.*

LA HERMANA DE JOEY, OPERADA

Con el dinero del premio del Reino de los Duelistas, Joey ha conseguido que su hermana Serenity pueda operarse de la vista. Pese a ello, no va a visitarla. Cuando sus padres se separaron, ella se fue con la madre y él se quedó con el padre. Desde entonces, Joey no ha vuelto a verlas y tiene miedo. A Serenity la ha visto sólo en los vídeos que le enviaba. ¿Se reencontrará con ella algún día?

ANIMAX

LA ESFERA DE LOS CUATRO ESPÍRITUS

Kagome es la reencarnación de la sacerdotisa Kikyo y en su cuerpo se hallaba la Esfera de los cuatro espíritus. Cuando es extraída, se rompe en mil pedazos que ella misma e Inuyasha han de reunir. Pero, ¿cómo se creó la joya y por qué es poderosa?

HORRIPILANTE En esta cueva se creó la esfera.

LEGIONES En la época, los demonios se multiplicaban.

Hace cientos de años, la población japonesa lo pasaba mal. La escasez de comida provocaba muchos muertos, de los que se alimentaban los demonios. Muchos sacerdotes y militares intentaban combatir a los demonios, pero sólo una sacerdotisa tenía éxito: Midoriko. Fue la persona más poderosa de su tiempo. Tenía la habilidad de limpiar las almas de los demonios, robándoles su poder y dejándoles indefensos.

Tras una ardua lucha que duró siete días y siete noches, un demonio logró atrapar a Midoriko entre sus colmillos. Pero la sacerdotisa no se dio por vencida. Cogió el alma del demonio y expulsó la propia. A través de un agujero en su pecho, aparecieron en forma de la Esfera de los cuatro espíritus. los cuerpos inertes de ambos cayeron, mientras que sus almas seguían luchando en el interior de la joya como durante esos siete días.

LEYENDA Sango cuenta la historia de la joya.

COLUMNA DE PIEDRA La sacerdotisa se convirtió en piedra.

La joya pasó de mano en mano, fueran humanas o demoníacas. En un momento dado, el abuelo de Sango, que era cazador de demonios, derrotó al demonio que la poseía. Aunque sacrificó su vida; recuperó la joya, que quedó bajo custodia de Kikyo.

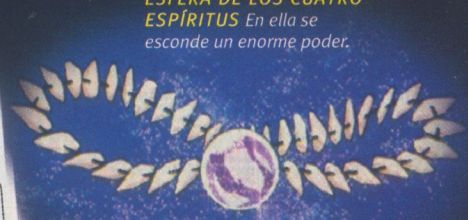
Entonces apareció en escena Naraku, que ansiaba el poder de la esfera. Kikyo evitó que se la arrebatara, aunque para ello se la llevó a la tumba. Siglos más tarde, Kikyo se reencarna en Kagome y con ella la joya. Cuando viaja a través del pozo, accidentalmente la rompe en mil pedazos. Uno solo de esos pedazos multiplican la fuerza y aumentan notablemente las facultades innatas de su poseedor. No obstante, parece que todos sus dueños son infelices. ¿Será una maldición?

REENCARNACIÓN Kagome es la reencarnación de Kikyo.

MIDORIKO Una mujer muy fuerte.

KIKYO El cazador de demonios entrega la esfera a la sacerdotisa.

ESFERA DE LOS CUATRO ESPÍRITUS En ella se esconde un enorme poder.



Los cuatro espíritus

Según las creencias de Midoriko, la naturaleza crea según los cuatro espíritus. Éstos se llaman Aramitama, Kushimitama, Nigimitama y Sakimitama, y conforman el valor, el saber, la amistad y el amor. Juntos dan lugar al alma de una persona. La joya favorece la actitud de una persona o demonio. Así pues, hace que tienda con más fuerza hacia su naturaleza, ya sea bondadosa o maligna.

勇

ARAMITAMA Valor.

愛

KUSHIMITAMA Saber.

智

NIGIMITAMA Amistad.

親

SAKIMITAMA Amor.

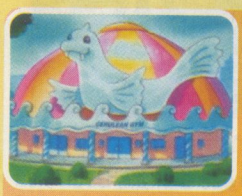
La aliada de Midoriko

El demonio pulga Myoga descubre en sus investigaciones que Midoriko no puede haber cazado tantos demonios sola. Alguien la tuvo que haber ayudado. ¿Kirara tal vez?

EL POKÉ-DICCIONARIO

Qué duda cabe de que Pokémon es ya un auténtico clásico del anime. Cada año aumentan los fans de las aventuras de Ash, Pikachu y sus amigos. Para los que acaben de llegar al mundo Pokémon, os presentamos un pequeño diccionario con los términos básicos. ¡A estudiárselo bien!

JETIX 5 TELECINCO



Gimnasio Pokémon

Es el lugar donde los Pokémon entrenan y luchan. Si, gracias a sus Pokémon, un entrenador vence a los Pokémon del líder de un gimnasio, recibe una medalla.

Medallas

Un Entrenador Pokémon obtiene medallas venciendo en Gimnasios Pokémon a sus respectivos líderes. Cuando reúnen las suficientes, pueden participar en ligas.

Pokédex

Es un manual de consulta electrónico en el que se puede encontrar toda la información sobre cada Pokémon.

Concursos Pokémon

Son competiciones en las cuales se hace actuar y luchar a los Pokémon. Vence quien se muestre más fuerte y realice una presentación más bella. Aura y Maya participan en ellos con sus Pokémon.

Evolución

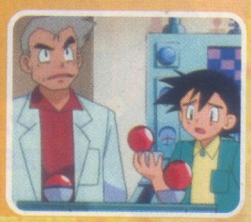
La mayoría de los Pokémon tienen varios niveles de evolución. Cuando evolucionan, se hacen más fuertes. Algunos, como Pikachu, no quieren evolucionar.

Centro Pokémon

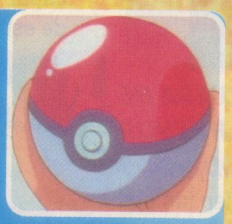
A lo largo de las distintas regiones existen los Centros Pokémon. En ellos se cura a los Pokémon enfermos y heridos.

Investigadores Pokémon

Los Investigadores Pokémon, como el profesor Oak están interesados en todo cuanto tiene que ver con los Pokémon. Sus conclusiones alimentan los Pokédex.

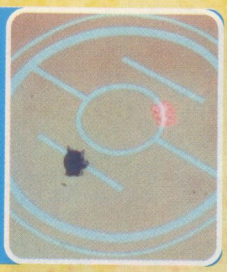


Pokéball



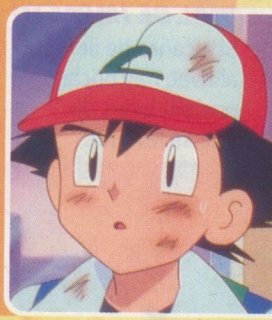
La herramienta básica de cualquier Entrenador Pokémon. Gracias a ellas, éste atrapa y transporta a sus Pokémon. Sólo cabe un Pokémon en cada Pokéball.

Ligas



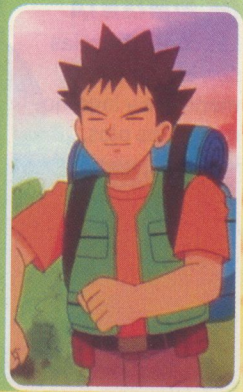
En las ligas, los Entrenadores Pokémon hacen luchar a sus Pokémon para poner a prueba sus habilidades.

Entrenador Pokémon



Los entrenadores son especialistas en preparar a sus Pokémon para que sean más fuertes y se enfrenten después en luchas con otros Pokémon.

Criador Pokémon



La principal diferencia con respecto a un Entrenador Pokémon, es que los criadores muy raramente hacen luchar a sus Pokémon. No persiguen medallas, sino aprender y mejorar sus técnicas de crianza de Pokémon.

¡Apesta! ¡Quema! ¡Duele!

Las geniales armas de Usuff

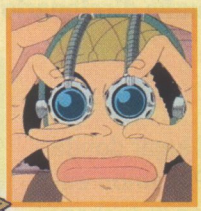
Físicamente, Usuff es uno de los miembros más débiles de la banda de Luffy. Pero esta carencia la compensa con sus numerosos inventos y su habilidad como "rey de los francotiradores". Echemos un vistazo a sus armas.

BOLA DE KÉTCHUP

Gracias a ella, Usuff simula estar herido y hace que el adversario se confíe.

ANTEOJOS DE PRECISIÓN

Permiten a Usuff ver objetivos muy distantes con absoluta nitidez.



REY SOGE

Bajo ese disfraz, Usuff usa uno de sus más grandes y mejores tirachinas.

DIAL DE IMPACTO

Si alcanza de lleno al rival, hay pocas posibilidades de que se levante.

REY DE LOS FRANCOTIRADORES

Donde pone el ojo, pone... ¡lo que dispare!

TRIPLE BOLA DE PÓLVORA

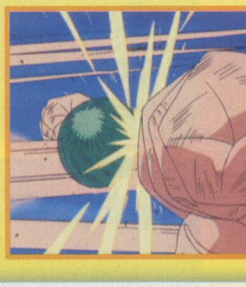
Provocan pequeñas explosiones ideales para salir del paso.

BOMBA PICANTE

¡Como se cuele en la boca, la garganta arderá como el fuego!

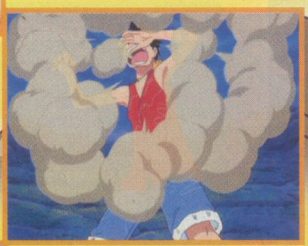
BOLA DE CACTUS

Tanto sirven para lastimar al adversario como para distraerlo.



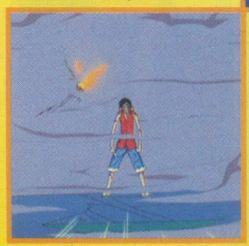
BOMBA DE PIMIENTA

Las consecuencias son estornudos a mansalva y lagrimones en los ojos.



LLUVIA DE ESTRELLAS

De una tacada, Usuff es capaz de lanzar decenas de estrellas puntiagudas.



BOLA DE FUEGO

Si la lanza a un lugar donde haya gas, provoca una gran explosión.

BOMBA DE HUEVOS PODRIDOS

Huelen tan mal que el adversario se pone malo y abandona.

Nuevos episodios en televisión

Los seguidores de *One Piece* estamos de enhorabuena, ya que este otoño se estrenará una nueva tanda de episodios. Serán alrededor de 100 episodios que nos llevarán a vivir las aventuras de Luffy en el juego de Davy's Back, la ciudad del agua, Water Seven, y la ciudad de la justicia, Enies Lobby. Con ello, superaremos los 300 capítulos de la serie y nos acercaremos a la emisión japonesa, que acaba de alcanzar el episodio 375.

One Piece © 1999 Eiichiro Oda / Shueisha, Toei Anmation

DETECTIVE CONAN

El genial profesor Agase

La vida de los Detectives Júnior no sería la misma sin su querido profesor Agase. Él es quien les lleva de viaje y quien se encarga de que pasen grandes momentos todos juntos. Además, no hay que olvidar que el anciano es de gran importancia para Haibara y Conan. ¡Sigue leyendo y conoce más al genial profesor Agase!

Un inventor de primera categoría

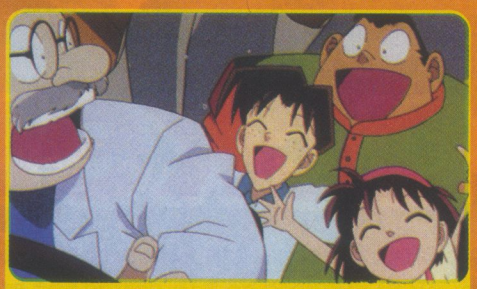
De niño, Hiroshi Agase era un niño tímido y regordete con una gran curiosidad. Le encantaban las asignaturas de ciencias y le fascinaba visitar museos tecnológicos. Ya entonces le picaba el gusanillo de los inventos. Se esforzó mucho en su vida de estudiante y realizó numerosos estudios superiores relacionados con las más avanzadas tecnologías. Eso le permitió alcanzar una magnífica preparación para el mundo laboral.

SECRETO Agase conoce la verdad sobre Shinichi.

Pero Agase sabía que lo suyo era encerrarse en casa y darle vueltas a la cabeza. Con el paso del tiempo, ha inventado numerosos cachivaches y es muy popular en el barrio. Más allá de su faceta de creador extraordinario, Agase es un hombre afable y simpático. Su aspecto le hace parece el abuelo ideal para cualquier niño. Como está soltero y no tiene nietos, ¡trata a los Detectives Júnior como si lo fueran!

Imprescindible para los Detectives Júnior

Agase sabe que Conan es en realidad su vecino y amigo Shinichi, y le guarda el secreto. Para que no levante sospechas en casa de los Mouri y, de paso, pueda investigar, le regala una serie de inventos de creación propia. Por ejemplo, la pajarita que modula la voz, las gafas de seguimiento, las zapatillas supersónicas o el monopatín de energía solar.

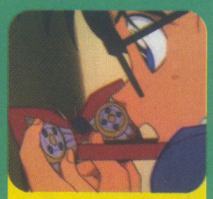


DE EXCURSIÓN Los niños adoran que los lleve por ahí.

Cuando Conan empieza a juntarse con Ayumi, Mitsuhiko y Genta, los cuatro chicos se convierten en los Detectives Júnior. Entonces Agase crea la insignia oficial del grupo, que sirve como sistema de comunicación a distancia. ¡Es una pasada! Además, comienza a llevarles de excursión y muchas veces acaban encontrándose con algún caso que resolver. Más adelante, el profesor conoce a Haibara, que también ha rejuvenecido y huye de los Hombres de Negro. La chica se queda a vivir en su casa. Para ella, al igual que para Conan y los demás, el profesor Agase es alguien en quien se puede confiar.

Inventos de Agase

Gafas de seguimiento



Pajarita moduladora de voz

Insignia de comunicación

Reloj anestesiante

Zapatillas supersónicas

Monopatín de energía solar

Este anime se ha visto en... .2

GetBackers

Este mes te hablamos de una serie que, hasta la fecha, tan sólo se ha emitido en la autonómica valenciana. ¡Los movidos encargos que cumplen Ban y Ginji ni siquiera se han estrenado en televisión de pago!

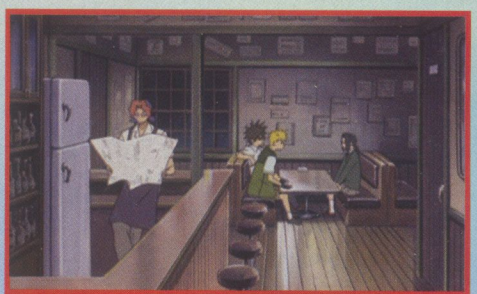
Los chicos de la GetBackers

¿Has perdido algo y no sabes cómo recuperarlo? No te preocupes. Basta con que acudas a la agencia GetBackers. Los dos chicos que llevan tan particular empresa se consideran un "servicio de recuperación de objetos perdidos". A sus clientes les prometen encontrar cualquier cosa que se les pida... ¡por muy peligroso que sea lograrlo! Bajo su apariencia de jóvenes entusiastas, se esconden unos tipos con habilidades fuera de lo común. Ginji Amano es conocido como "el emperador del trueno". La razón es que su cuerpo domina la electricidad. A su compañero, Ban Mido, lo llaman "el maestro del ojo demoníaco", puesto que es capaz de crear ilusiones ópticas. Pese a lo atractivo que parece, la verdad es que la GetBackers no tiene demasiados encargos. Ginji y Ban se pasan el día aburridos en el Honky Tonk, el garito de su amigo Paul Wang, donde atienden a sus escasos clientes.

PODERES *Ginji y Ban se guardan un as en la manga.*

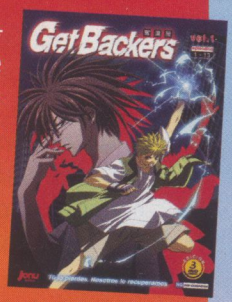
Una secretaria de armas tomar

La alarmante situación económica de la agencia empieza a cambiar después del "caso del gatito". En él, Natsumi Mizuki, una estudiante de instituto, contacta con la GetBackers para solicitarles que recuperen un colgante con forma de gatito que siempre llevaba colgado en la mochila. Tiene un gran valor sentimental para la joven, ya que se lo hizo su difunta madre poco antes de fallecer. El caso resulta más complejo de lo que aparenta, puesto que Natsumi ha perdido el colgante al escapar de un policía corrupto al que había visto reunirse con una banda de delincuentes. Ese policía se obsesiona con la posibilidad de que cuente lo que ha visto y decide silenciarla para siempre. Por suerte, Ginji y Ban actúan como unos perfectos héroes y evitan que le suceda nada a su cliente. Tras eso, Natsumi se convierte en la camarera del Honky Tonk y en la secretaria de la GetBackers.



HONKY TONK *La "oficina" de los GetBackers.*

Edición en DVD



Se acaban de cumplir dos años desde que Jonu Media lanzara el primer cofre de la edición en DVD de *GetBackers*. Bajo el sello New Generation, se presentaba la serie en una cuidada edición en cuatro cofres. Además, cada cofre incluía diversas postales, un póster y libretos exclusivos. Cada uno contenía tres discos con un total de trece episodios y el precio era de lo más atractivo: sólo 24,95 euros.

Trabajo a todo riesgo

El pasado de los chicos es turbulento. Ambos vivieron en Mugenjyo, un temible lugar conocido como "la fortaleza ilimitada". Se trata de una barriada de edificios a medio construir en la que viven miles de personas sin hogar. Un sitio donde únicamente sobreviven los más fuertes. En su momento, Ginji fue uno de los principales líderes de la fortaleza. Tenía cuatro compañeros que también poseían poderes especiales y que, ahora, de vez en cuando le ayudan en sus trabajos más complicados. Básicamente cuando hay ocuparse de algún encargo de Hevn, ya que casi siempre son arriesgados. Y es que las tareas de un "Servicio de recuperación de objetos perdidos" entrañan más peligros de los que pueda parecer en un principio, especialmente si aparecen enemigos que también poseen habilidades fuera de lo común.

GetBackers contra Makubex

Los encargos de Ginji y Ban pueden ser ocasionalmente complicados de verdad, pero las cosas se desmadran cuando aparece Makubex. Este oscuro personaje devuelve a Ginji y Ban de golpe a su pasado. Él es quien gobierna Mugenjyo en la actualidad. Ha provocado que el lugar sea un infierno todavía más decadente y violento. Makubex pretende acabar con "el emperador del trueno" y no escatima esfuerzos. Sus hombres y especialmente sus cuatro generales tienen la misión de matarlo. Sin embargo, Ginji cuenta con la ayuda de Ban y de sus antiguos generales en la fortaleza. Una gran batalla por el futuro de Mugenjyo y de la ciudad está a punto de librarse. ¿Qué ocurrirá?

Nakajima, con Mega Hiro

Durante el Salón del Manga de Barcelona de 2006 y con motivo de la edición en DVD de *GetBackers*, Jonu Media trajo como invitada a Atsuko Nakajima. Esta veterana y reputada animadora se encargó de los diseños de personajes de la serie. Nakajima ha trabajado en muchos animes de éxito, como *Ranma 1/2* o *¡Estás arrestado!*, entre otras. En aquel momento, tuvimos ocasión de charlar con ella y realizar una entrevista que publicamos en el **Mega Hiro** número 8.

BAN MIDO

El tipo duro y egoísta de la agencia. Su mirada petrifica al más pintado. Es un cínico de lengua afilada. Acostumbra a discutir con Ginji, aunque le aprecia mucho y se complementa a la perfección con él en el trabajo. Parece importarle únicamente fumar y conducir su querido Subaru 360, un escarabajo en el que a menudo pasa la noche. Posee dos habilidades especiales. Por un lado, puede hacer vivir a sus rivales una ilusión óptica como si fuera real. Por otro, sus golpes tienen una fuerza equivalente a doscientos kilos.

GINJI AMANO

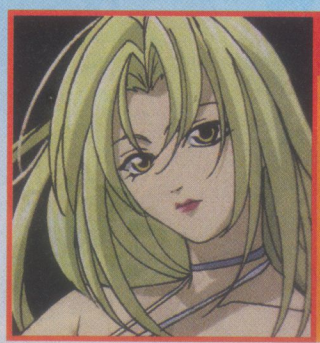
La cara amable de la agencia. Ginji siempre está alegre y sonriente, dispuesto a ayudar a todo aquel que lo necesite. Es un glotón de aúpa. En el pasado vivía en Mugenjyo, "la fortaleza ilimitada", donde era el temido líder de uno de los grupos más poderosos. Tras luchar contra Ban, abandonó ese lugar y comenzó una nueva vida. Con él creó la agencia GetBackers y desde entonces trabajan juntos. El poder de Ginji se basa en la electricidad. Su cuerpo la genera de forma natural en grandes cantidades y la controla a voluntad.

NATSUMI MIZUKI

Una clienta de la agencia que acaba de camarera del Honky Tonk y secretaria de los chicos. Eficaz y persuasiva, se encarga de cuidar de Ginji y Ban cuando están en el local. Les anima a esforzarse en el cumplimiento de los encargos, ni que sea para pagar las deudas pedientes (isobre todo la del Honky Tonk!). También se encarga de que coman en condiciones.

PAUL WANG

El propietario del Honky Tonk, la "sede" no oficial de la agencia GetBackers. Este misterioso hombre no es el simple dueño de un bar. Basta comprobar que tiene una amplísima red de informadores en la ciudad. A menudo resulta de gran ayuda para Ginji y Ban. Aunque le deban una pequeña fortuna, en el fondo les aprecia (pero no tanto como a Hevn).



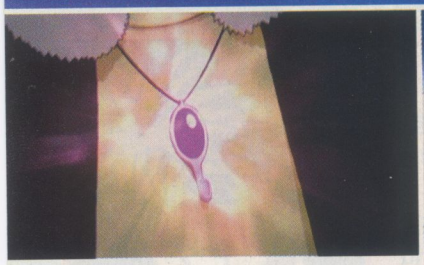
HEVN

La intermediaria más hermosa y voluptuosa de la ciudad. Ella acepta encargos de clientes especiales y luego contrata a la GetBackers para que cumplan el trabajo. Ginji y Ban aceptan siempre porque las cantidades que paga Hevn son generosas. Lo único malo es que los trabajitos suelen ser muy peligrosos y más de una vez se juegan la vida.

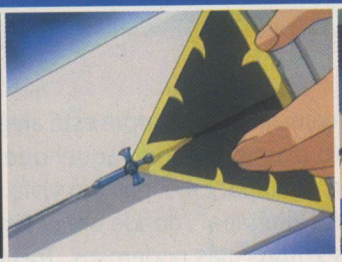
RAVE MASTER

EL PODER DE LAS PIEDRAS MÁGICAS

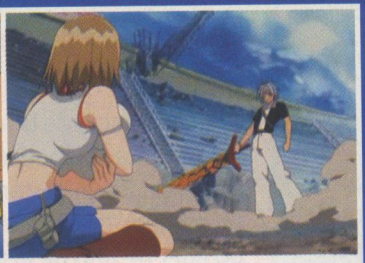
Seguimos con la flamante nueva sección de Mega Hiro destinada a hablarte de esos animes que no han llegado a España, pero que son conocidos por los otakus y han tenido gran éxito en Japón. Este mes, la acción, el humor y los personajes estrafalarios de la versión animada de *Rave* ocupa la página.



DARKBRING *Dota a su poseedor de poderes sobrenaturales de lo más variados.*



RAVE *Haru combina la piedra con la espada a la hora de luchar.*

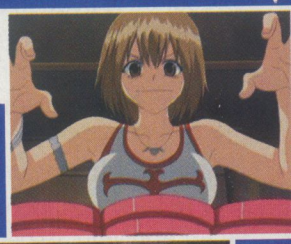


VICTORIA *El poder de Rave es enorme en manos de Haru, que avanza victorioso.*

El valeroso guerrero Shiba derrotó 50 años atrás a las fuerzas del mal que se valían de la piedra maligna Darkbring para extender el pánico en el mundo. Lo consiguió con la ayuda de una criatura llamada Plue y de la piedra sagrada Rave, que dotaba a su espada de un enorme poder. Nada más acabar con el último enemigo, ambas piedras desaparecieron. En el tiempo presente, la historia se repite. Los Demon Cards, un ejército comandado por el malvado Shuda, quieren hacerse con el control del mundo y para ello cuentan con los fragmentos recuperados de la Darkbring. Shuda concede poderes a sus principales hombres para que mantengan bajo control las regiones que dominan.

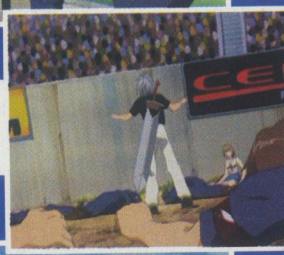
Sin embargo, hay un grupo de valientes decididos a acabar con su tiranía. Su líder es Haru Glory, el muchacho que ha sido elegido por el gran maestro Shiba como sucesor. Le acompañan inicialmente Plue y Elie, una chica con temperamento que dispara sus armas a la menor ocasión. Además, poco a poco se les unen nuevos aliados

La lucha entre las fuerzas del bien y del mal da pie a multitud de increíbles batallas en las que se verán envueltos los poderes sobrenaturales del grupo de héroes y los de unos villanos a cada cual más peculiar.

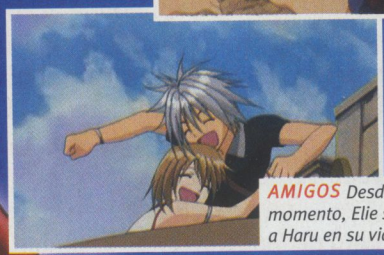


JUGADORA *La mejor opción para ganar dinero fácil.*

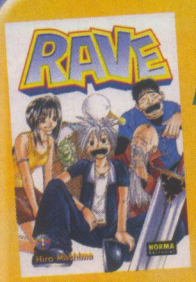
PROTECTORA *Elie encuentra a Plue y lo protege.*



SALVADOR *Haru llega justo a tiempo para salvarlos.*



AMIGOS *Desde ese momento, Elie se une a Haru en su viaje.*



EL MANGA

Norma Editorial inició la publicación del manga original en el Salón del Cómic de Barcelona de 2004. Al tratarse de 35 tomos de periodicidad bimestral, coleccionar este título se ha convertido en una pequeña odisea. A día de hoy, "sólo" se han editado 26 volúmenes.

GIRORO

FICHA

Nombre:	Giroro
Color de pelo:	no tiene
Color de ojos:	negro
Profesión:	militar
Le gusta:	las armas y Natsumi
Odia:	no invadir Pokopén y a Saburo

HISTORIA

El caporal Giroro es un militar de pura raza. Desde pequeño, su aspecto serio y marcial ya provocaba que los adultos le vieran trabajando en algo serio. Durante su juventud se esforzó notablemente para entrar en el ejército de Kerón, cosa que no le costó demasiado. De ese modo, lograba su sueño: que su hermano Garuru se sintiera orgulloso de él. No en vano, Garuru es un militar de alta graduación que dirige su propia tropa.

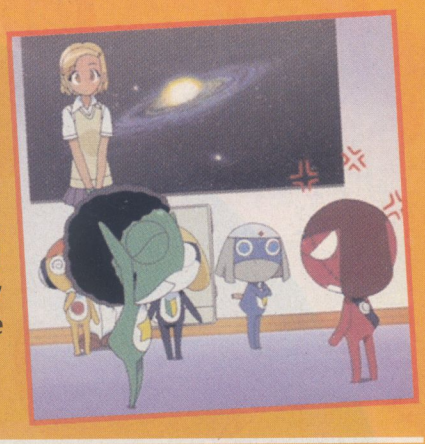
El carácter de Giroro le lleva a tomarse las cosas a la tremenda, prácticamente perdiendo el sentido común y dejándose llevar por la ira. Generalmente la culpa de esta reacción la tiene su sargento. Tanto Dororo como él sufren desde la infancia el egoísmo y despreocupación de Keroro. Es lo que sucede con la misión de conquistar Pokopén. No sólo la tropa se separa al llegar al planeta y el sargento no trata de encontrarlos, sino que una vez están reunidos no muestra ganas de cumplir la misión encomendada por el ejército de Kerón.

Poco hablador y amante de los monosílabos y las frases cortas, Giroro es un tipo serio. El sentido común, sacado de quicio a veces, de la tropa Keroro.

MAL GENIO
No es tan fiera la rana como la pintan.

TROPA

La tropa Keroro consta de cinco miembros, cada uno con su particular forma de ser y su propio valor en el grupo. Sin duda alguna, el papel de Giroro es el de aportar seriedad y recordar el motivo de su llegada a Pokopén.



HOGAR

Poco dado a congeniar con los demás, Giroro va por su cuenta. Aunque no muy lejos, ya que ha acampado en el jardín de los Hinata, cerca de la ventana de la habitación de Natsumi. En su tienda tiene cuanto necesita.

ARMAS

Es común ver a Giroro limpiando sus armas. Considerado uno de los mejores francotiradores de Kerón, domina cualquier arma y máquina de combate. Aunque si pierde su cinturón, se desvanecen sus habilidades militares.

AMOR

A pesar de su apariencia fría y distante, Giroro también tiene su corazoncito. Y Natsumi tiene un lugar preferente en él. De hecho, su mayor tesoro es una foto de la chica que guarda en su cinturón. La gatita que convive con él se muere de celos.

MEGA HIRO
http://keroro.luk.es
SERGEANT
KERORO
LUK INTERNACIONAL S.A.
© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.

MEGA HIRO
DINOSAUR KING
TM

1ª TEMPORADA, PARTE 4: EPISODIOS 38-49

38. Yugi contra Pegasus, el duelo del milenio (parte 4)

Tristán se enfrenta a Bakura y le arrebata el Anillo Milenario, que lanza lejos del castillo. En la sala de duelo, una neblina oscura oculta a Yugi y Pegasus. Es el juego de las sombras. La tensión sobrepasa a Yugi, que no quiere ceder su sitio a su otro yo. Pegasus crea el gran monstruo Abandonado. ¡Que absorbe al Mago Oscuro! Cuando Yugi cae desmayado, su otro yo surge para jugársela.

39. Yugi contra Pegasus, el duelo del milenio (parte 5)

El fuerte vínculo de Yugi y sus amigos hace que Pegasus no pueda leerle la mente ahora que sólo hay un Yugi. Entonces el chico realiza una jugada maestra que concluye con la aparición del Mago del Caos Negro. La última intentona de Pegasus por ganar fracasa gracias a Kuriboh. Yugi vence con el Mago del Caos Negro y se convierte en el rey de los duelistas. La neblina se disipa y Yugi vuelve con sus amigos.

40. Después de la batalla

En el torreón del castillo, Pegasus libera las almas de Seto y Mokuba. Bakura, que aún tiene el Anillo Milenario, va allí y, en un duelo de las sombras, le arrebata el Ojo Milenario. Cuando los chicos llegan, conocen la historia de Pegasus: quería los Objetos Milenarios para resucitar a su amada Cecilia. Yugi entonces conoce a Shadi, dueño de la Llave Milenaria. Él le muestra cosas sobre su otro yo. ¡Yugi es el elegido!

41. La ira de Rebecca

Los hermanos Kaiba y el abuelo de Yugi ya están a salvo. ¡Y Joey consigue el dinero del premio! Todos regresan a la ciudad. Pero nada más llegar, Yugi vuelven los líos. Yugi se encuentra con una niña que exige a Solomon su carta del Dragón Blanco de Ojos Azules. Afirma que se la robó a su abuelo. Para recuperarla, le reta a un duelo. Pero será Yugi quien juegue. Solomon pronto reconoce la forma de jugar.

42. Lazos de amistad

Rebecca es la nieta del profesor Hawkins. Él fue quien le dio el Dragón Blanco de Ojos Azules a Solomon. Pero Rebecca no le cree. En el duelo, está dando una lección de estrategia. Bajo su actitud infantil, se esconde una duelista magnífica. Yugi juega en serio y toma ventaja, pero se rinde. El profesor Hawkins entonces aparece y soluciona el malentendido. Rebecca debe aceptar la verdad.

43. Héroes legendarios (parte 1)

Seto vuelve a la Kaiba Corp. y despide a los directivos que lo traicionaron. Pero cae en su trampa al probar su Virtuapod, una máquina de realidad virtual. Al quedar encerrado en el juego, Mokuba escapa con su mazo y pide ayuda a Yugi. Tras adentrarse en el edificio de la empresa, Téa y Tristán protegen las máquinas mientras Yugi, Joey y Mokuba se meten en el juego para salvar a Seto.

44. Héroes legendarios (parte 2)

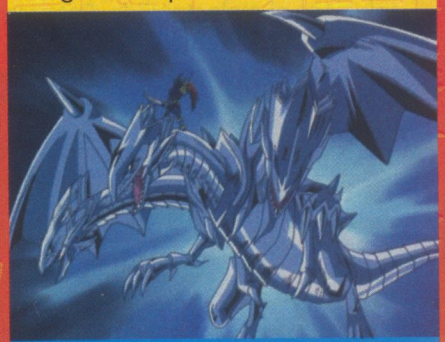
En el Coliseo de las sombras, los chicos se encuentran con Mai. Está probando el juego sin saber que la han utilizado. Se une a ellos en su misión. Tras cruzar un desierto, el grupo acaba en un laberinto. Allí conocen a la princesa Dena. ¡Es clavada a Mokuba! Dena cree que son los héroes legendarios que deben acabar con el Dragón Mítico. En su palacio les cuenta que hay dos ofrendas para él: uno es Seto y el otro... es ella misma.

Recortar por la línea de puntos

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

45. Héroes legendarios (parte 3)

Seto está en un castillo flotante. El grupo consigue encontrar una máquina voladora capaz de llevarles hasta allí. Superando a miles de monstruos, los chicos alcanzan el castillo. Pronto se encuentran con Seto y Mokuba, que huían. Y entonces surge el Dragón Mítico. Yugi y Seto deben trabajar en equipo, pero Seto no quiere. Cuando cede, hacen aparecer el Caballero Maestro de Dragones. La pesadilla ha terminado.



46. Los monstruos del calabozo (parte 1)

Una moderna juguetería ha abierto cerca de la tienda de Solomon. Los chicos se interesan por el local y descubren que su dueño es Duke Devlin, un chico que admira a Pegasus. Pretende derrotar a Yugi porque está seguro de que venció a Pegasus haciendo trampas. Pero no al duelo de cartas, sino al duelo de monstruos del calabozo. Después de vencer y humillar a Joey, Yugi se enfrentará a él.

47. Los monstruos del calabozo (parte 2)

Yugi tiene que aprender a jugar sobre la marcha. Sus primeros movimientos son torpes y además las crestas que le salen no son las mejores para el juego. Durante la partida, Duke explica que había conseguido reunirse con Pegasus para hablar de su ingenioso juego. Había quedado tan impresionado por el duelo de monstruos del calabozo, que pensaba distribuirlo por todo el mundo. Y por culpa de Yugi eso ya no sucederá.

48. Los monstruos del calabozo (parte 3)

Yugi ha perdido el primero de sus tres corazones. Sin embargo, al ver jugar a Duke ha comprendido mejor el duelo de monstruos del calabozo. Entonces empieza a llevarlo a la práctica. De ese modo, acaba con varios monstruos de Duke y luego con uno de sus corazones, empatando de nuevo. Cuando Duke trata de recuperar terreno, Yugi logra esquivar sus ataques... ¡y destruir otro de sus corazones!

49. Los monstruos del calabozo (parte 4)

Duke reacciona y su Orgoth acaba con otro corazón de Yugi. A los dos chicos les queda un solo corazón. Yugi no lo ve claro. Por suerte, Joey le anima de tal manera que sigue adelante. Su valentía en el juego, apoyada por las crestas que había ido guardando, le permiten destruir a Orgoth con el Mago Oscuro, además del último corazón de Duke. Tras su victoria, Duke acepta que Yugi venció a Pegasus limpiamente.

DATOS

Yu-Gi-Oh! 5D's

El mundo de *Yu-Gi-Oh!* sigue agrandándose en Japón. No solamente continúa saliendo todo tipo de merchandising o ampliaciones del juego de cartas coleccionables, sino que desde abril tenemos una nueva serie de animación sobre los duelos de cartas. Se llama *Yu-Gi-Oh! 5D's* y por el momento apenas tiene 25 episodios pero promete llegar tan lejos como sus predecesoras.

En esta ocasión, la acción se sitúa en un futuro ya algo alejado de la proclamación de Yugi Muto como rey de los juegos. Dominó se ha convertido en una ciudad dominada por las sombras que ahora se hace llamar Neo Dominó. Una ciudad dividida entre la zona donde residen los ciudadanos acomodados y los violentos territorios en que vive el empobrecido pueblo. Desde hace un tiempo, el principal entretenimiento en la ciudad son los duelos de monstruos en moto, una espectacular forma de llevar a cabo los duelos. En esa situación, un chico rebelde llamado Yusei Fudo pretende convertirse en el rey del juego, para lo que reta al campeón Jack Atlas.

Esta secuela de *Yu-Gi-Oh!*, que recientemente ha llegado a Estados Unidos, supone una renovación del mundo conocido hasta ahora para el duelo de monstruos.

DE BLOB ¡A PINTAR!

Prepárate para conocer a De Blob: travieso pero genial, rebelde pero entrañable, gamberrete pero creativo, este pequeñajo pronto se ganará tu simpatía gracias a sus ganas de colorearlo todo...

Bienvenido a Chroma, una ciudad sometida a la opresión de las fuerzas militares de I.N.K.T., que mantienen a los ciudadanos encerrados en un mundo de un solo color, aburrido y sin espacio para la espontaneidad o la creatividad. Pero esos militares no cuentan con la aparición de De Blob, un ciudadano con la capacidad de asumir el color de los charcos que se encuentra en su camino y colorear con ellos la ciudad amuermada que le rodea.

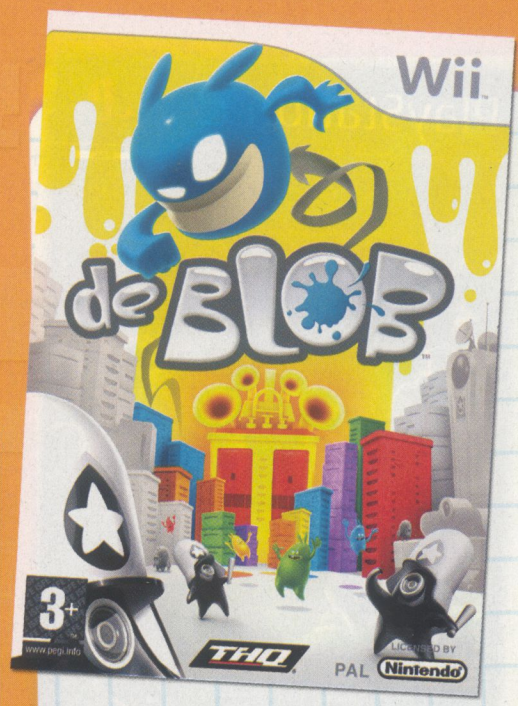
Alegría y color para Chroma

Así que, en la piel del travieso De Blob, nuestro objetivo en este colorista juego será dar vida a la ciudad que nos rodea. ¿Que cómo lo haremos? Pues muy fácil. De Blob tiene forma de bola, y te bastará con saltar dentro de un charco de color para luego rebotar contra un edificio e impregnarlo de ese mismo tono. También podrás mezclar colores para hacer que los edificios y paisajes de Chroma sean más vistosos que nunca.

Además, cada color con el que pintes los edificios va acompañado de una melodía diferente, lo cual, además de colorear tu entorno, también te permitirá componer melodías de lo más marchosas. Naturalmente, a los soldados de I.N.K.T. no les hace ni pizca de gracia la presencia de De Blob, y harán todo lo posible por detenerle. Ten cuidado, si te cruzas con ellos intentarán mancharte de negro, y tendrás que limpiarte en una fuente o un estanque para recuperar el color. Pero no todo serán malos encuentros, claro. En Chroma vive más gente que desea recuperar el color, y junto a ellos podrás crear un auténtico movimiento revolucionario que trate de convertir la ciudad en un mundo más alegre en el que vivir.

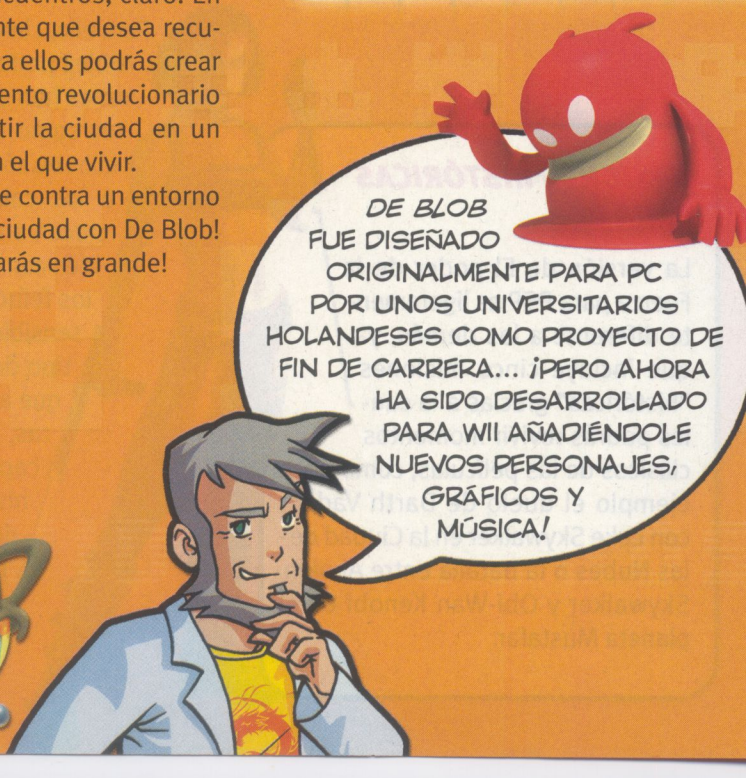
¡Ya lo sabes! ¡Rebélate contra un entorno gris y dale color a tu ciudad con De Blob!

¡Te lo pasarás en grande!



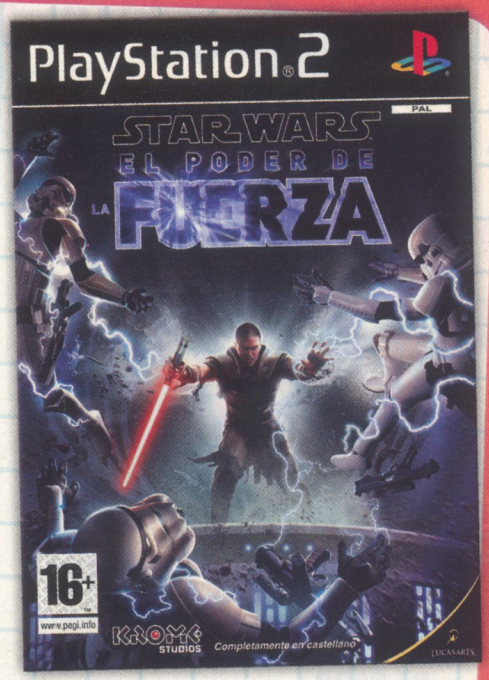
DE BLOB

COMPAÑÍA: Blue Tongue/THQ
GÉNERO: Aventura/plataformas
PLATAFORMA: Wii
IDIOMA: Castellano
JUGADORES: 1-4
DISPONIBLE: Ya a la venta



STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

El nuevo videojuego ambientado en el universo de Star Wars nos desvela un dato que muy pocos conocían: Darth Vader tenía un aprendiz secreto... ¡y tú vas a tener la oportunidad de manejarlo! Caza caballeros jedi y enfréntate a multitud de enemigos en un juego de acción frenética. ¡Por una vez, puedes ser el malo!



STAR WARS: EL PODER DE LA FUERZA

COMPAÑÍA:
Activision

GÉNERO:
Acción/aventura

IDIOMA:
Español

PLATAFORMA:
PS2, PSP, PS3, XBox 360, Wii, DS

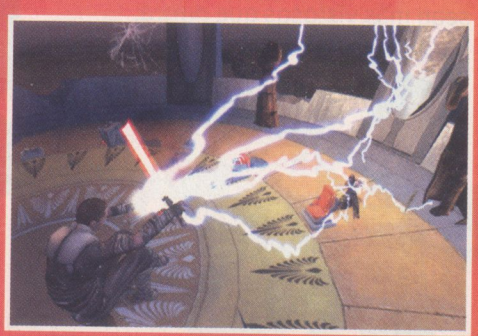
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Cronológicamente, *El poder de la Fuerza* está ambientado entre los episodios III y IV de la saga cinematográfica. Un periodo oscuro, en el que nadie sabe muy bien qué ocurrió... hasta ahora. Y es que, en la piel del "aprendiz secreto" de Darth Vader, tu misión estará muy, pero que muy clara: ayudar a tu señor Darth Vader a limpiar de caballeros jedi el universo.

Para ello, claro, contarás con los terribles poderes de la Fuerza, que nunca han sido tan impresionantes como en esta ocasión. Con ellos no sólo deberás enfrentarte a los caballeros jedi que se crucen en tu camino, sino también con otros enemigos, como los felucianos, unas criaturas sensibles a la Fuerza, o a todo tipo de droides. Y a medida que avances en tus aventuras, irás descubriendo un capítulo inédito de la historia que has visto desarrollar en las seis películas de la saga.

Usa la fuerza... sobre todo lo que te rodea

La acción es, naturalmente, el punto fuerte de *El poder de la Fuerza*. Y la verdad es que el título promete ofrecer combates auténticamente espectaculares, en los que tdos los elementos de un escenario serán susceptibles de ser afectados por tus poderes, y que podrás convertir en armas que utilizar frente a tus enemigos. También podrás afectar a cualquier estructura con tus rayos de fuerza, entre otras cosas. En resumen, que tus poderes Sith, combinados con tu uso del sable láser, te convertirán en un rival temible para cualquier enemigo. Ya lo sabes... inada se opondrá en tu camino en *Star Wars: El poder de la Fuerza*! ¿A qué esperas para comprobarlo?



MISIONES HISTÓRICAS PARA PSP

La versión de El poder de la Fuerza para PSP es ligeramente diferente a las demás, ya que incluye cinco misiones "históricas" gracias a la cuales podrás revivir momentos clásicos de las películas, como por ejemplo el duelo de Darth Vader con Luke Skywalker en la Ciudad de las Nubes o la batalla entre Anakin Skywalker y Obi-Wan Kenobi en el planeta Mustafar.

WARIO LAND:
THE SHAKE DIMENSION

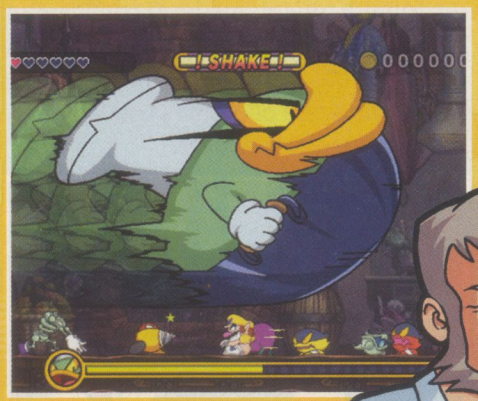
Wario nunca ha sido lo que se dice un caballero... ¿Entonces qué hace en otra dimensión, intentando salvar a la reina del lugar de su malvado captor? Ah, ese Saco de Oro Eterno debe de tener algo que ver...

Wario, el reverso oscuro y cómico de Mario, vuelve a la carga con un nuevo título en el que viajará a la llamada dimensión Shake, un mundo antaño idílico en el que ahora reina el caos tras la llegada del tiránico pirata conocido como el Rey Shake. El malvado pirata ha capturado a muchos Merfles, que así se llaman los habitantes de la Dimensión Shake, incluida su monarca, la reina Merelda.

Así pues, con el mando de la Wii colocado de forma horizontal, y al más puro estilo de los juegos de plataformas tradicionales, deberemos llevar a Wario al rescate de los Merfles. Para ello nos enfrentaremos a incontables enemigos, y al final de cada uno de los cinco continentes de que se compone se reino, deberemos luchar contra los temibles jefes de final de fase.

A por la reina... y más allá

Una vez logremos la tarea nada fácil de vencer a los cinco jefes, podremos enfrentarnos al Rey Shake y, si todo va bien, liberaremos a la pobre Reina Merelda. No es que a Wario le importe mucho, pero al liberarla probablemente le podrá echar el guante a ese Saco de Oro Eterno, que es lo que él realmente quiere. ¿Te parece sencillo? Pues no lo creas... sobre todo si tienes en cuenta que casi todas las fases y niveles tienen varias "misiones" que nos pueden hacer volver a ellas en busca de algún tesoro interesante. Y como parece que hay que moverse mucho, el juego nos permitirá manejar hasta tres vehículos diferentes que le añaden un nuevo atractivo al juego! ¿Qué más quieres? ¡Acompaña a Wario en la Dimensión Shake!



WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

COMPAÑÍA: Nintendo
GÉNERO: Plataformas
PLATAFORMA: Wii
IDIOMA: Español
JUGADORES: 1
DISPONIBLE: Ya a la venta

A CONTRARRELOJ... ¡Y CON RITMO!

Wario Land no es un juego de plataformas más. Para empezar, para liberar a los habitantes del reino no basta con encontrarlos: una vez lo hagamos, tendremos que volver atrás con ellos hasta el principio de ese nivel antes de que se acabe el tiempo. Además, aunque el juego se maneje con el mando en horizontal, el Wiimote tendrá otros usos: al agitarlo, haremos caer a nuestros enemigos, liberaremos monedas de los árboles... ¡e incluso podremos provocar terremotos!

LOCK'S QUEST

¿Has pensado en construir tu propio mundo, literalmente, desde la primera piedra? Eso es lo que deberá hacer Lock, el protagonista de este título, para defender su tierra natal de los enemigos robóticos que amenazan con invadirla.

LOCK'S QUEST

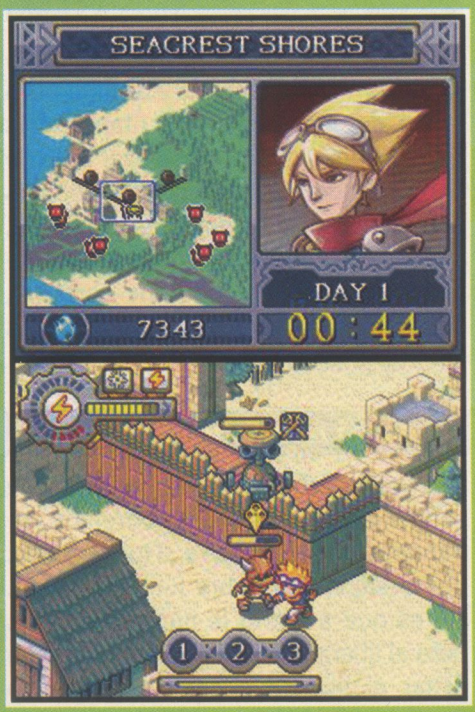
COMPAÑÍA:
THQ
GÉNERO:
Estrategia/RPG
PLATAFORMA:
DS
JUGADORES:
1, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Hay quien dice que las guerras no las ganan quienes tienen más ejércitos, sino quien sabe usar mejor sus recursos. Y precisamente eso es lo que nos ofrece este *Lock's Quest*: por primera vez, no tendremos que luchar contra el enemigo con espadas y otras armas, sino que deberemos construir unas defensas que frenen el avance de nuestros peligrosos oponentes.

¿Y cómo haremos eso? Muy sencillo. Nos pondremos en la piel de Lock, un arquiniero (mezcla de arquitecto e ingeniero) que deberá usar sus conocimientos y habilidades para construir estructuras alrededor de los Artefactos Sagrados. Para ello contaremos con diferentes materiales (piedra, metal, madera) con los que construir elementos defensivos (torres, murallas, etc.), edificios o incluso trampas y armas que podremos usar para frenar el avance del enemigo.

Todo con el stylus

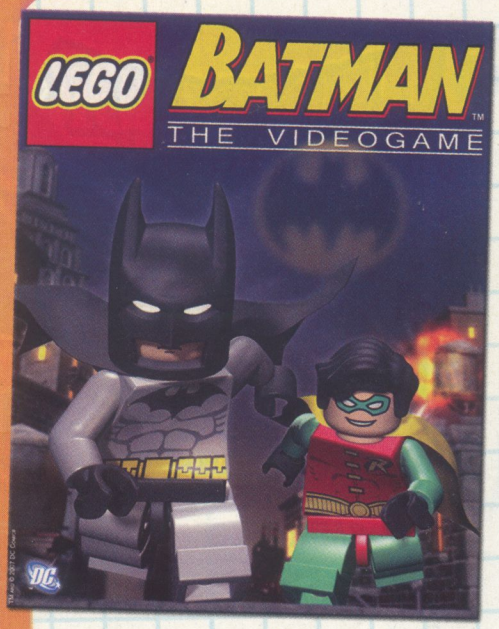
Todo el manejo de *Lock's Quest* se basa en el uso del "lápiz" de la DS: lo usaremos para mover a Lock por los escenarios, para dar órdenes de construcción y, también para atacar a nuestros enemigos, cosa que será necesaria en algunos momentos. Unos enemigos, por cierto, que irán aprendiendo con cada ataque: si en sus primeras oleadas atacarán al azar tus defensas, poco a poco irán aprendiendo cuáles son tus puntos débiles, lo que te obligará a mejorar cada vez más tus estrategias. Y en el improbable caso de que, pese a todo, los enemigos te parezcan muy "tontos" y te aburras con ellos, el juego también incluye la opción de multijugador por Wi-Fi, así que siempre podrás poner a prueba a tus amigos...



LA MEJOR DEFENSA, UN BUEN ATAQUE

No todas las defensas en *Lock's Quest* serán simples murallas y torretas. También podrás crear armas defensivas con las que "atacar" a tus enemigos: desde trampas de arenas movedizas hastacañones que disparan una especie de pegamento, tendrás mucho donde elegir...

LEGO BATMAN



Los peores criminales se han escapado del manicomio de Arkham. Batman y Robin deberán detenerles antes de que siembren el caos en la ciudad de Gotham. ¡Aunque tengan que desmontarlos pieza por pieza!

Tras *Star Wars* e *Indiana Jones*, la línea LEGO prueba con los superhéroes y los transforma en personajes hechos de piezas de juguete. Y si algo caracteriza a *LEGO Batman* es la acción a raudales que podrás encontrar en este juego, sea cual sea tu consola.

Batman, Robin... y Nightwing

Pero vamos a por el argumento: los peores enemigos de Batman se han fugado del manicomio de Arkham. Y cuando decimos "los peores", va en serio: el listado de enemigos con los que nos enfrentaremos incluye a los rivales más peligrosos de nuestro héroe: desde el Joker hasta el Pingüino, pasando por Catwoman, Mr. Frío o Poison Ivy, todos ellos pondrán en apuros a nuestro amigo el murciélago. Pero él también tendrá sus ayuditas, claro: y es que además de Batman, el juego nos permitirá manejar a su inseparable compinche, Robin, así como a Batgirl y a otro superhéroe de Gotham, Nightwing. Elijamos a quien elijamos, los combates contra esta panda de malosos nos llevarán por toda Gotham, visitando todo tipo de escenarios, desde los rascacielos más altos hasta las profundas alcantarillas.

Villanos en tus manos

Pero puede que no te guste llevar siempre al "bueno", y el juego también te permite ponerte en la piel de algunos de los villanos que aparecen. El Joker o Catwoman son sólo dos ejemplos de los malvados que podremos controlar, y con los que lucharemos contra Batman mientras sembramos el terror en Gotham. Todos ellos, claro, los desbloquearemos a medida que superemos los niveles del juego...

Ya sabes, enfúndate la capa del murciélago, súbete al Batmóvil y prepárate para defender Gotham... ¡con *LEGO Batman*!

LEGO BATMAN

COMPAÑÍA:
Warner Interactive

GÉNERO:
Acción

PLATAFORMA:
DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox360

DISPONIBLE:
10 de octubre

ARTILUGIOS PARA TODOS LOS GUSTOS

Uno de los puntos fuertes del juego es la variedad de vehículos, artefactos y aparatos que aparecen a lo largo de su argumento. Desde el Batmóvil o la Batibarca, pasando por los diferentes trajes del Dúo Dinámico que podremos ir desbloqueando a lo largo del juego, la variedad es auténticamente increíble... ¡Te aseguramos que no te aburrirás!

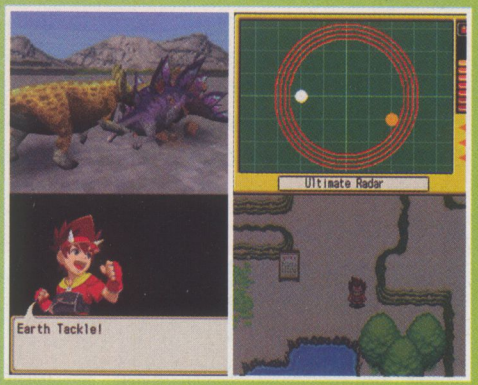
DINOSAUR KING ¡A LA CAZA DEL DINOSAURIO!

Te lo comentamos en el número anterior: el anime de *Dinosaur King* ha venido acompañado de su videojuego (para Nintendo DS). Lee con atención el siguiente artículo si quieres convertirte en el mejor cazador de dinosaurios.

DINOSAUR KING

COMPAÑÍA:
Sega
GÉNERO:
RPG
PLATAFORMA:
DS
IDIOMA:
Español
JUGADORES:
1-2, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

Dinosaur King nos permite ponernos en la piel de Max o Rex, o lo que es lo mismo, el D-Team. El objetivo será, como en la serie, encontrar el máximo número de dinosaurios posibles. En total hay más de 100 dinosaurios diferentes, desperdigados a lo largo y ancho de cinco escenarios únicos, así que prepárate para viajar mucho...



Cinco territorios y muchas batallas

Esos cinco territorios están en puntos tan exóticos como África o la Antártida. Hasta allí deberás viajar para reunir tu grupo de dinosaurios. Pero eso es sólo parte de la diversión, porque una vez los tengas... ¡llega el momento de hacerles combatir! El gran enemigo del juego, como en el anime, es el pérfido Dr. Zeta y su Alpha Gang, que están empeñados en cazar a todos los dinosaurios para hacerse con el control del mundo. Contra ellos lucharemos en entornos en 3D, y si tenemos en cuenta que cada dinosaurio tiene al menos un ataque especial (en total hay más de 240), la verdad es que costará encontrar dos combates iguales...

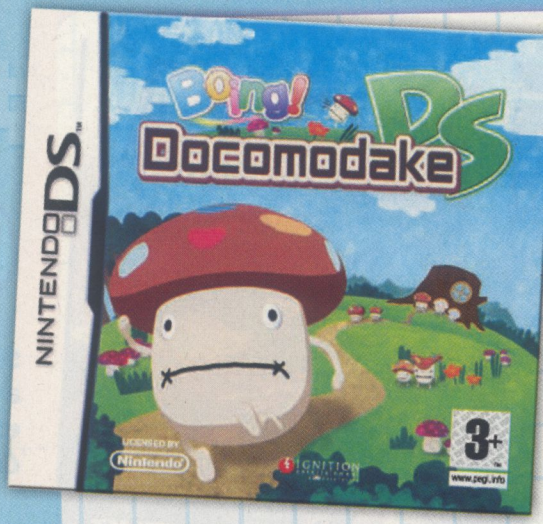
También en multijugador

Pero no hay juego de lucha actual que no tenga opción de multijugador, y *Dinosaur King* no es menos. A través de la conexión Wi-Fi de la consola podremos no sólo luchar contra otros jugadores, sino también intercambiar los objetos que vayamos encontrando a medida que avanzamos en el juego, que la verdad, ofrece unas cuantas horas de entretenimiento. Así que si lo tuyo es recoger animalitos para usarlos en combate y no tienes suficiente con *Pokémon* o *Mushiking*, no puedes dejar pasar la oportunidad de probar este *Dinosaur King*... ¡te lo pasarás en grande!

EL SABOR DE LA HISTORIA

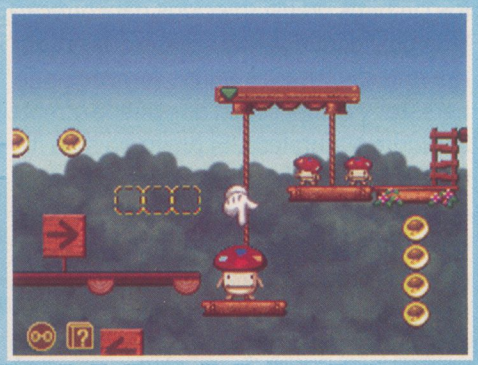
Además de ser un entretenido juego, *Dinosaur King* también tiene su lado educativo, ya que muchos de los dinosaurios que aparecen están basados en el mundo real. A medida que viajemos por el mundo en busca de dinosaurios, nuestros personajes irán desenterrando (usando el stylus de la DS, claro) fósiles para dar vida a los animales que dominaron la tierra hace millones de años.

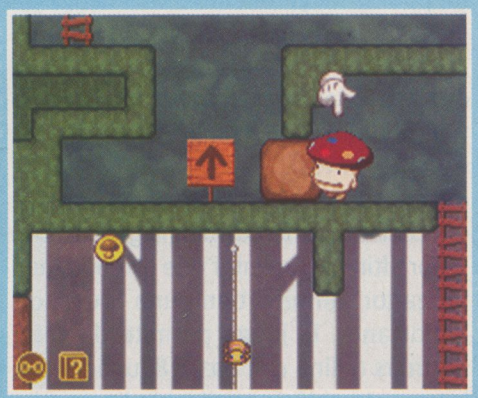
BOING! DOCOMODAKE DS



¡Pobre Chichi Docomodake! Todos los miembros de su familia se han marchado de casa para preparar el festival anual en el bosque de Docomodake... ¡pero ninguno de ellos ha regresado todavía! Al pobre Chichi le va a tocar ir a buscarles...

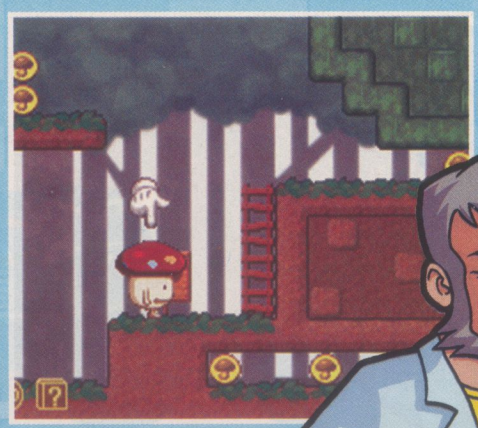
Con tan original argumento da comienzo *Boing! Docomodake DS*, en el que te pondrás en la piel de Chichi Docomodake, el patriarca de la familia Docomodake, que debe salir en busca de sus familiares perdidos: el abuelo, la abuela, Mamá Docomodake y los tres hijos del matrimonio. Y para encontrarles, deberá superar toda una serie de escenarios, o "niveles", en los que deberás exprimirte el cerebro para aprovechar las habilidades de Chichi para pasar a la siguiente fase.





En busca de la familia perdida

Por suerte, Chichi no está solo en tan agotadora empresa. Y es que, en cada nivel, varios personajillos con forma de seta, llamados "minis", surgirán del cuerpo de Chichi para ayudarnos a superar los muchos y muy variados obstáculos con los que te encontrarás. Y es que estos minis tienen las habilidades necesarias para hacer, literalmente, posible lo imposible: podrás arrojarlos como proyectiles, combinarlos para formar plataformas o escalas por las que moverte... ¡y basta con un golpecito del lápiz de la DS sobre la pantalla táctil para hacerlos aparecer. Y así, acompañado de tus inseparables minis, descubrirás fase a fase qué ha sido de tu pobre familia, rodeado de escenarios a cuál más mono, y haciendo frente a retos cada vez más complicados para alcanzar tu objetivo. ¿Serás capaz de recuperar a tu familia de setas haciendo uso de los minis y de tu ingenio? ¿Conseguirás superar todos los niveles que te separan de ellos? Sólo hay una forma de comprobarlo... ¡jugando a *Boing! Docomodake DS*! ¡Prepárate para conocer a la seta más divertida del año!

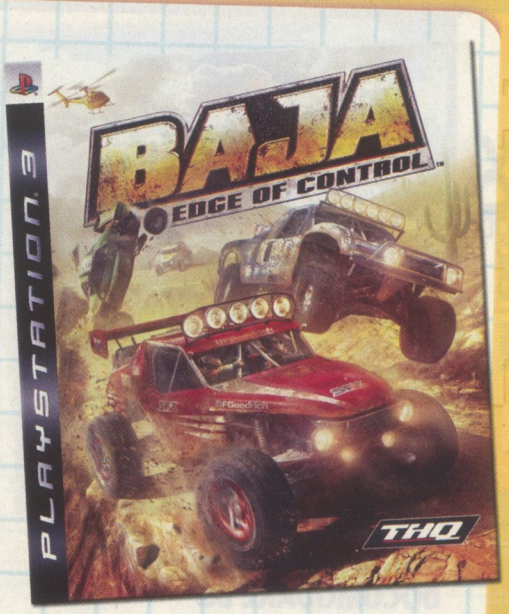


BOING! DOCOMODAKE DS

COMPAÑÍA: Virgin Play
GÉNERO: Plataformas
PLATAFORMA: DS
IDIOMA: Español
JUGADORES: 1
DISPONIBLE: 29 de septiembre

LAS "DOCOMODAKE"

Las "docomodake" son unas populares setas en Japón... y no precisamente por su valor alimenticio. Ése es también el nombre de la mascota de la principal compañía telefónica de Japón: Docomo. Aunque en Occidente es casi un desconocido, el bueno de Docomodake es todo un personaje en su país de origen.



BAJA: EDGE OF CONTROL

Si los circuitos de Fórmula 1 te parecen demasiado aburridos, si a ti lo que te va son las carreras en los escenarios naturales más espectaculares y peligrosos, prepárate, porque llega *Baja: Edge of Control*... ¡el juego de conducción más extremo!

Y es que *Baja: Edge of Control* deja atras los circuitos preestablecidos para ofrecerte la posibilidad de participar en las carreras más disputadas en los terrenos más agrestes y complicados que puede ofrecer la Madre Naturaleza. El juego no sólo llevará al límite tu habilidad como piloto, sino que también te ofrece experiencias que sólo se pueden encontrar en un juego de estas características. Así, por ejemplo, habrá pruebas en las que deberás conducir... ¡en vertical! No, no bromeamos. Hay algunos tramos colina arriba que son prácticamente verticales... ¡sólo aptos para los pilotos más avezados, vaya!

Pero hay más, mucho más: kilómetros y kilómetros de territorio con todos los obstáculos que te puedas imaginar, en carreras de hasta cuatro horas de duración en las que tu vehículo sufrirá sin duda algún que otro "desperfecto"...

De todo para todos

Y hablando de vehículos, que el juego ofrece una buena variedad de ellos: en total podrás elegir de entre más de 40 coches, buggies, 4x4... ¡en fin, que hay un poco de todo! También hay de todo en lo que a variedad de circuitos y carreras se refiere: normales, rallys, carreras off-road (campo a través)... y todo, claro, con los espectaculares gráficos que sólo pueden ofrecer las consolas de última generación.

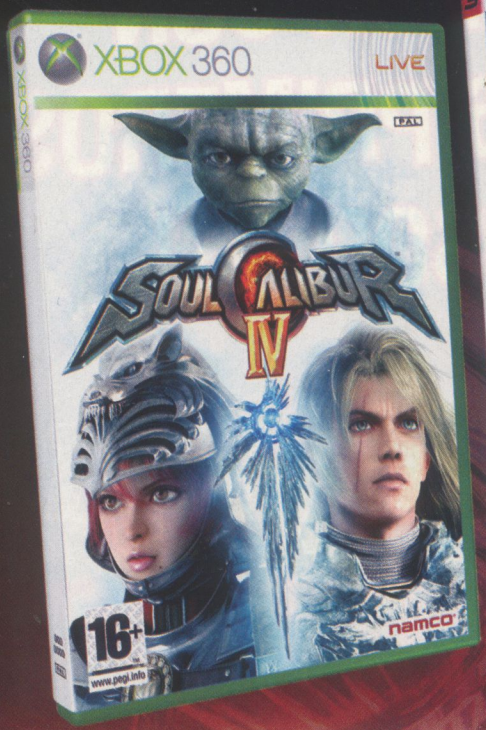
Por último, comentar que el modo multijugador también tiene una presencia importante. El juego permite disputar partidas online con hasta 8 jugadores a la vez, y también permite que hasta 4 jugadores corran en la misma consola, a pantalla partida. Como ves, la variedad está garantizada... ¡así que coge el casco y prepárate para las carreras más espectaculares con *Baja: Edge of Control*!

BAJA: EDGE OF CONTROL

COMPAÑÍA:
THQ
GÉNERO:
Conducción
PLATAFORMA:
PS3, XBox 360
NÚMERO DE JUGADORES:
1-4, multijugador
DISPONIBLE:
Ya a la venta

SOUL CALIBUR IV

¡CONCURSA!



¡HAZTE CON EL PODER DE LA FUERZA EN EL VIDEOJUEGO DE LUCHA MÁS POTENTE!

Soul Calibur IV no sólo te permite volver a disfrutar de los combates más espectaculares... ¡sino que ahora además puedes luchar como Darth Vader o Yoda, de *Star Wars*! Tenemos 5 videojuegos de *Soul Calibur IV* para PS3, y otros 5 para XBox 360, que sortearemos entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿Qué dos personajes del universo de *Star Wars* aparecen en *Soul Calibur IV*?

¡Rellena el siguiente cupón y envíanoslo a la dirección indicada! ¡Es así de fácil! ¡Eso sí, no te olvides de marcar qué consola tienes!

La respuesta correcta es: _____

Prefiero el videojuego en versión: ☐ Xbox 360 ☐ PlayStation 3

Nombre: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

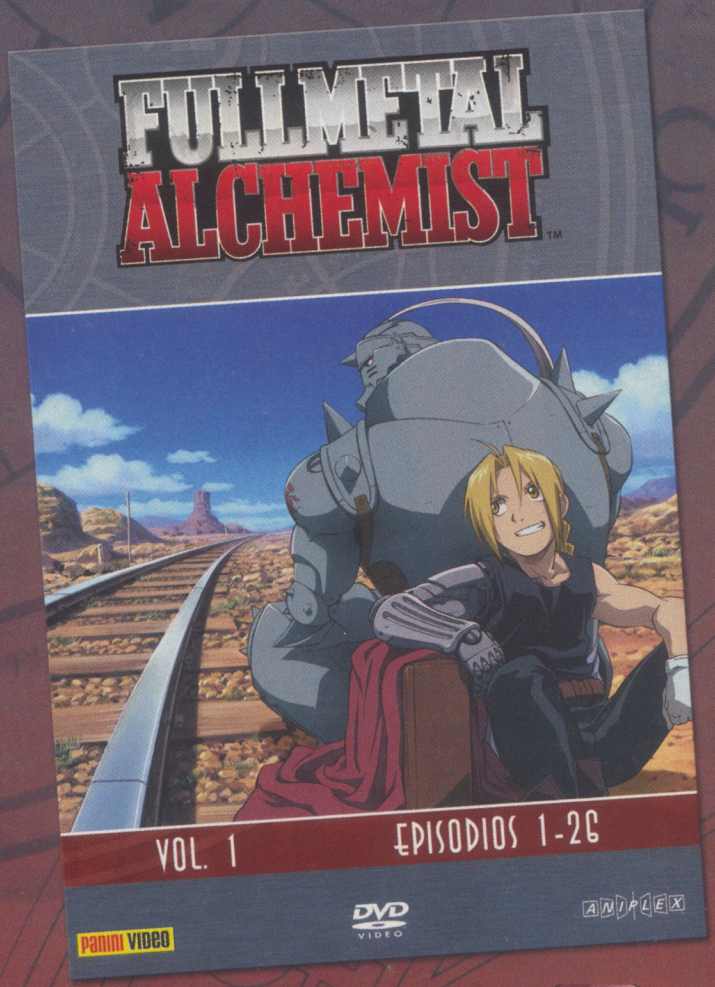
Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 26
C/ VALLESPÍ, 20
17257 TORROELLA DE MONTGRÍ
(GIRONA)

16+ www.pegi.info

UBISOFT namco PLAYSTATION 3 XBOX 360 LIVE

SOULCALIBUR® IV & ©1995-2008 NAMCO BANDAI GAMES INC. LUCASARTS, THE LUCASARTS LOGO, AND THE STAR WARS CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMAKS OF & © LUCASFILM LTD. © 2008 LUCASFILM ENTERTAINMENT COMPANY LTD. OR LUCASFILM LTD. &® OR TM AS INDICATED. ALL RIGHTS RESERVED. USED WITH PERMISSION. "PLAYSTATION", "PLAYSTATION" AND "PS" FAMILY LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE, AND THE XBOX LOGOS ARE TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT. THE RATING ICON IS A REGISTERED TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS AND TRADE NAMES ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.



¡NO TE PIERDAS EL PACK CON LOS 26 PRIMEROS EPISODIOS!

FULLMETAL ALCHEMIST

YA A LA VENTA

SPORE

JUEGA A SER DIOS

¿Estás preparado para dirigir una especie a lo largo de toda su evolución, desde que no es más que una célula hasta que ha desarrollado su sociedad al completo y está en condiciones de viajar al espacio? ¡Demuéstralo con *Spore*!

Sí, es así de simple: *Spore* te permite controlar la evolución de una especie, a partir de su nacimiento, en forma celular, cuando un cometa se estrella en el planeta Panspemia. En esa primera fase, verás el juego como a través de un microscopio, y deberás encargarte de alimentar (y proteger de posibles enemigos) a tu organismo celular para que crezca hasta convertirse en una criatura.

Una vez tengas a tu criatura desarrollada, y ya con una perspectiva 3D, el objetivo será hacer evolucionar poco a poco a nuestro amiguito. Los objetivos se irán complicando poco a poco: si al principio lo más importante será encontrar una pareja para reproducirse, pronto pasarás a controlar una tribu entera de criaturas.

Del individuo a la sociedad

La progresión no tiene límites: de una sociedad tribal pasarás poco a poco a tener ciudades, momento en el cual *Spore* se convierte en un juego de estrategia y gestión de recursos: tendremos que hacer avances, administrar los materiales que tenemos y, poco a poco, ir creciendo como civilización. El objetivo final será la colonización del espacio con naves espaciales y el descubrimiento de nuevas galaxias... y nuevas especies inteligentes, claro. De hecho, llegados a ese punto podrás incluso crear tus propios planetas. Pero para llegar hasta ese momento te espera un largo y arduo camino que requerirá muchos esfuerzos y todavía más paciencia. Pero te aseguramos que vale la pena... ¡porque *Spore* es, como ves, un juego absolutamente único!

SPORE

COMPAÑÍA:
Maxis/Electronic Arts
GÉNERO:
Vida virtual
PLATAFORMA:
PC, Mac
IDIOMA:
Español
DISPONIBLE:
Ya a la venta

POR INTERNET, MEJOR

Spore ya es un juego completísimo en su versión a la venta, pero si cuentas con una conexión a Internet, sus posibilidades se multiplican: entre otras cosas, podrás contactar con otros jugadores y también con la base de datos que se irá formando a partir de las contribuciones y creaciones de jugadores detodo el mundo... ¡la variedad de criaturas y civilizaciones está garantizada!

Selecta Visión acaba de reeditar esta marchosa serie de samuráis, uno de sus títulos de mayor éxito. La serie ha sido emitida en Cuatro, K3, TVG, AXN y Animax. ¡Viaja con Fuu, Mugen y Jin por el Japón feudal en busca de un misterioso hombre que huele a girasoles!

SAMURAI CHAMPLOO

Edición integral

Lucha a muerte en la casa de té

Fuu es una alegre muchacha que trabaja en una casa de té. Pese a su juventud, es muy espabilada. Al fin y al cabo, el Japón feudal no es una época fácil para vivir. Ella sola mantiene a raya a los alborotadores, que suelen ser borrachos y viejos pervertidos. ¡Menudo genio que tiene la chica! Sin embargo, nada puede hacer cuando dos samuráis salvajes entran en el local. Cierto que la culpa es del hijo del señor feudal, un tipo odioso que se aprovecha del poder de su padre. Pero si esos dos espadachines hubieran ignorado sus provocaciones, nada habría ocurrido. La tremenda pelea que acontece dentro de la casa de té no hubiera acabado con el local incendiado hasta los cimientos. Ni tampoco los dos jóvenes habrían sido condenados a muerte,. Por suerte para ellos, Fuu les ofrece un trato irrechazable: rescatarles si después, a cambio, la ayudan a encontrar a cierto hombre.

El samurái que huele a girasoles

Como es lógico, los samuráis aceptan el trato, de manera que los tres escapan del pueblo sanos y salvos. Fuu enseguida descubre que no cuenta con los compañeros de viaje más fiables. Jin es elegante y educado, mientras que Mugen no cuida nada su aspecto y sus modales dejan mucho que desear. ¡Son como el día y la noche! A pesar de sus diferencias, que esgrimen a la mínima ocasión para alzar sus espadas, respetan a Fuu por haberles salvado la vida. Actúan como sus guardaespaldas en un viaje que les lleva a cruzar todo Japón. Poco a poco, conforme luchan juntos, el vínculo entre ellos tres se hace más fuerte. Aunque no sepan quién es exactamente aquél al que busca Fuu, Jin y Mugen piensan seguir a su lado hasta que lo encuentre. Sólo así saldarán su deuda. Va a ser complicado, dado que el único dato que tienen sobre él es... ¡que huele a girasoles!

Samurai Champloo, edición integral

Serie completa (26 episodios)
650 minutos
6 DVD-9 / NR-13
Audios: español 5.1, español 2.0, catalán 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Ficha técnica, Ficha artística, Ficha de personajes, Datos de producción, Cuestionario, Glosario, Opening y Ending
Fecha de lanzamiento: 27 de agosto de 2008
Distribuidora: Selecta Visión
Precio: 29,95 euros

CONCURSO

Tenemos 2 copias de la edición integral de **Samurai Champloo**, cortesía de **Selecta Visión**, para sortear entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿A qué flor huele el hombre al que buscan los protagonistas?

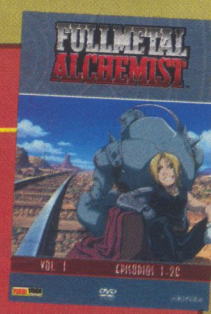
Unos meses después de concluir la edición en volúmenes individuales, Panini lanza al mercado el primer cofre recopilatorio de una de las series de anime más populares de los últimos años. ¡Únete a los hermanos Elric en su busca de la piedra filosofal!

El día que lo cambió todo

Pese a la ausencia de su padre, que se marchó de casa tiempo atrás, podría decirse que la infancia de los hermanos Edward y Alphonse era feliz. Lo era hasta que sufrieron la dolorosa pérdida de su madre Trisha. En un mundo como el suyo, en el que existe una poderosa magia llamada alquimia, los niños decidieron estudiarla. Cuando la dominaran, pretendían realizar un conjuro que le devolviera la vida a su madre. Impacientes, finalmente llevaron a cabo su deseo. Por desgracia, el ritual salió mal al tratarse de una alquimia prohibida, demasiado poderosa para unos críos. Por si no fuera suficiente, la alquimia se rige por el principio del intercambio equivalente. Así pues, pese a no conseguir resucitar a Trisha, Ed perdió una pierna y Al su cuerpo entero. En el último segundo, Ed logró salvar a su hermano pequeño encerrando su alma en una armadura. Para ello, sacrificó su brazo derecho. Ese día lo cambió todo.

En busca de la piedra filosofal

Tras varios años, los hermanos Elric abandonan el pueblo de Resenbool, donde han vivido junto a la abuela Rockbell y Winry. Se encaminan hacia Central, la gran capital. Los chicos piensan unirse a los Alquimistas Nacionales, el ejército que mantiene el orden militar del mundo. Si lo logran, tendrán más fácil investigar acerca de la piedra filosofal. Se trata de un objeto místico que permite ejecutar todo tipo de alquimia. En otras palabras, que cumple cualquier deseo. Con ella, Ed y Al podrían recuperar lo que perdieron durante aquel fatídico ritual de transmutación. Alphonse se ve obligado a abandonar -idurante las pruebas médicas descubrirían que no hay nada dentro de la armadura!-. En cambio, Ed logra entrar en el ejército. Con su nuevo apodo, el Alquimista de Acero, comienza a cumplir las misiones que se le encargan. De ese modo descubre la existencia de un peligroso asesino de alquimistas, así como de unos extraños seres llamados Homúnculos.



Fullmetal Alchemist, pack 1

Episodios 1 al 26
650 minutos
6 DVD9 / NR-13
Audio: español 2.0 y japonés 2.0
Subtítulos: español
Características especiales: Menús interactivos, Selección de escenas, Panini Video
Fecha de lanzamiento: 1 de septiembre de 2008
Distribuidora: Panini Video
Precio: 39,95 euros

CONCURSO

Tenemos 10 copias del primer cofre de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Quiénes conforman el ejército al que pertenece Edward Elric?

¡PARTICIPA EN NUESTRA ENCUESTA!

SORTEAMOS UNA ESPECTACULAR

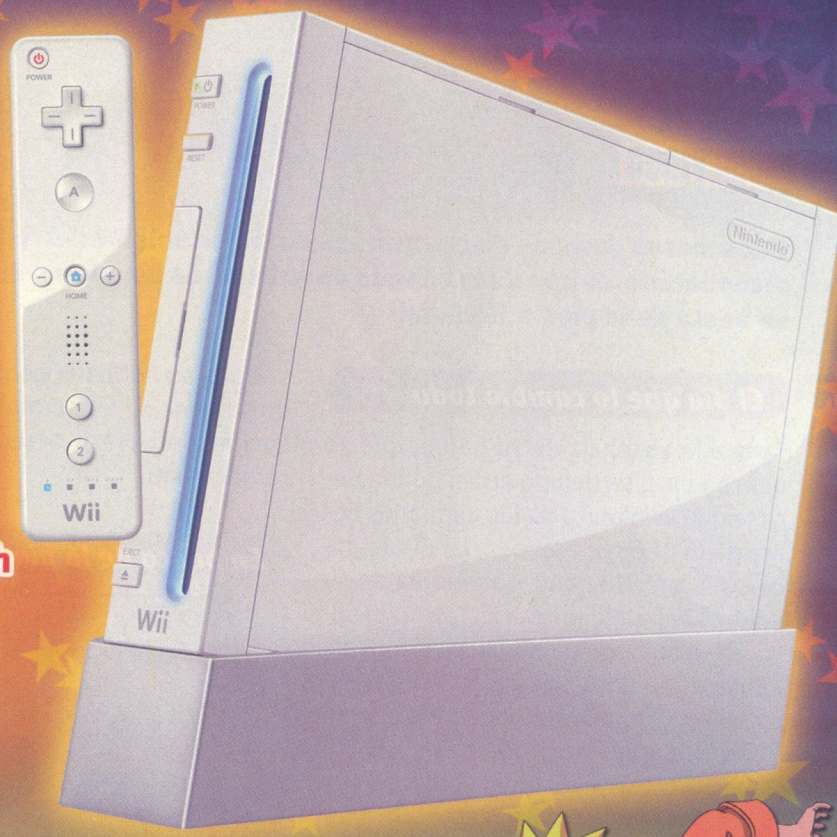
Wii™ DE Nintendo®

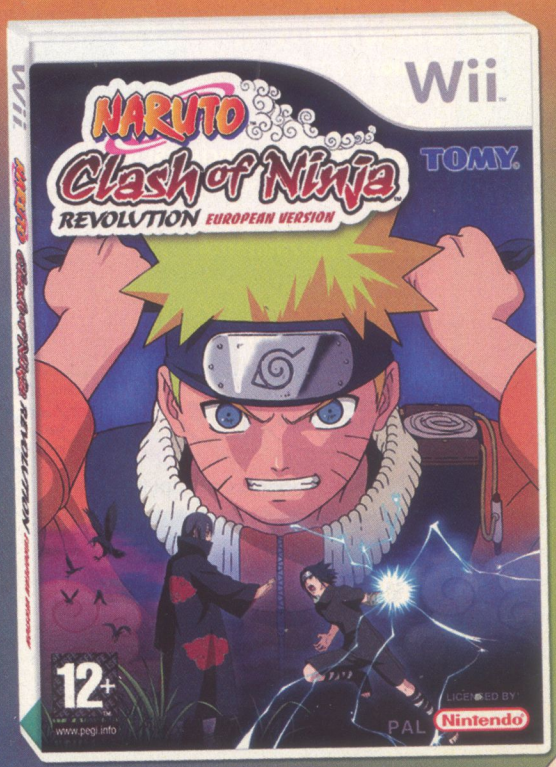
Y 10 JUEGOS DE NARUTO

En **Mega Hiro** queremos saber lo que opinas sobre la revista, para poder seguir mejorando mes a mes y hacer de ella tu revista favorita.

Así que hemos preparado una pequeña encuesta para que la rellenes y nos la envíes a la dirección que aparece en la página de la derecha.

Y para animarte un poco a rellenarla, tenemos una espectacular **Wii** de **Nintendo** y **10 juegazos** de **Naruto: Clash of Ninja Revolution** que sortearemos entre todos los que nos enviéis la encuesta **ANTES DEL 31 DE OCTUBRE.**





¡Ya lo sabes, no tienes excusa! ¡Coge un boli y ponte a rellenarla ya!

™, ® and the Wii logo are Trademarks of Nintendo.
© 2008 Nintendo. Todos los derechos reservados.

1. ¿Cuál fue el primer número de Mega Hiro que compraste?

2. ¿Cada cuánto compras Mega Hiro?

- ☐ Todos los meses
- ☐ Cuando me acuerdo
- ☐ Si la portada y el regalo me gustan
- ☐ Es la primera vez que la compro

3. ¿Has tenido algún problema para comprar tu Mega Hiro alguna vez?

- ☐ No, siempre la encuentro
- ☐ Sí, no está en el kiosco de mi barrio
- ☐ Sí, cuando llego ya no hay

4. Dinos las tres cosas que MÁS te gustan de Mega Hiro:

5. Dinos las tres cosas que MENOS te gustan de Mega Hiro:

6. ¿Qué secciones de Mega Hiro te gustan más?

7. ¿Y cuáles menos?

8. Dinos dos temas de los que te gustaría que se hablara en Mega Hiro.

9. ¿Quién más lee tu Mega Hiro?

- ☐ Yo solo
- ☐ Mis hermanos
  ¿Cuántos son? _____
- ☐ Mis amigos
  ¿Cuántos son? _____

10. Dinos qué otras cosas te gustan además del manga y el anime. (Marca tantas como quieras).

- ☐ Internet
- ☐ Cine
- ☐ DVD
- ☐ Videojuegos
- ☐ Deportes
- ☐ Series de TV
- ☐ Libros
- ☐ Música
- ☐ Cómics no manga
- ☐ Dibujar

11. ¿Cuál es tu personaje manga o anime preferido?

12. Aparte de Mega Hiro, ¿qué otras revistas compras?

13. Marca las consolas que tienes

- ☐ Nintendo DS
- ☐ Nintendo Wii
- ☐ Game Boy
- ☐ PlayStation 2
- ☐ PlayStation 3
- ☐ PSP
- ☐ Xbox
- ☐ Xbox 360
- ☐ PC

14. ¿Qué tipo de videojuegos te gustan más?

- ☐ Acción
- ☐ Coches
- ☐ Lucha
- ☐ Rol
- ☐ Estrategia
- ☐ Minijuegos

15. Dinos los 3 últimos videojuegos a los que has jugado.

16. ¿Tienes móvil?

☐ Sí ☐ No

17. ¿Te conectas a internet?

- ☐ Sí, cada día
- ☐ Sólo de vez en cuando
- ☐ No tengo internet

18. Dinos las 3 webs que visitas más a menudo.

¡FOTOCOPIA ESTA PÁGINA, RELLENA LA ENCUESTA Y EL CUPÓN Y MÁNDALA A LA DIRECCIÓN INDICADA! ¡ES ASÍ DE FÁCIL!

TIENES HASTA EL 31 DE OCTUBRE

ENCUESTA MEGA HIRO

Nombre: _____ Edad: _____

Apellidos: _____

Nº de teléfono: _____ E-mail: _____

Dirección: _____

Ciudad: _____ C.P.: _____

PANINI - ENCUESTA MEGA HIRO 26
C/ VALLESPÍ, 20 • 17257 TORROELLA DE MONTGRÍ (GIRONA)

ESTATALES

- **La 2**
  - Campeones hacia el mundial
- **Clan TVE (TDT)**
  - Pichi Pichi Pitch
  - Zorori, el extraordinario
- **Antena 3**
  - Marco
- **Antena.Neox**
  - Los quintillizos
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Battle Frontier
- **Cuatro**
  - Bleach
- **Localia**
  - Yu-Gi-Oh!

© Kazuki Takahashi/Toei Animation

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

BLEACH

Cuatro ha recuperado las aventuras de Ichigo, Rukia y sus amigos, un grupo de jóvenes que luchan contra los temibles "hollow". Cuando dos compañeros de Rukia van al mundo de los vivos y se la llevan de vuelta a la Sociedad de Almas, Ichigo y los demás no dudan un instante en ir tras ellos para rescatarla. ¿Serán capaces de liberarla?

AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - B-Daman
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - Kiteretsu
  - Meteor
- **Canal Extremadura**
  - Kiteretsu
  - Ninja Hattori
  - Sargento Kororo
- **Canal Sur/ Canal Sur 2**
  - Doraemon
  - Duel Masters
  - Magical Doremi
  - Medabots
  - Mirmo
  - Ninja Boy Rantaro
  - Sargento Kororo
  - Shaman King
- **Castilla La Mancha TV**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Mirmo
  - One Piece
- **ETB-1**
  - Doraemon, katu kosmikoa
- **Dragoi Bola GT**
- **Hattori ninjaren abenturak**
- **Kororo Sarjentua**
- **Kiteretsu, Nobitaren lehengusu azkarra**
- **Megaman**
- **Nonochan**
- **One Piece**
- **Pokémon**
- **Speed Racer**
- **IB3**
  - Bobobo
  - El detectiu Conan
  - Megaman
  - Mirmo
  - Rantaro, l'al·lot ninja
- **Telemadrid/ La Otra**
  - Doraemon
  - Kororo
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Megaman NT Warrior
  - Rantaro, el ninja boy
- **TV3/K3**
  - Bobobo (TDT)
  - Doraemon
  - El capitá Harlock (TDT)
  - El detectiu Conan
  - Els dotze regnes (TDT)
  - Fushigi Yuugi: el joc misteriós
  - Hattori el ninja
  - Kororo
  - Kochikame (TDT)
  - La màgica Doremi
  - Maison Ikkoku (TDT)
  - One Piece
  - Planetes
  - Rantaro
- **TV Canaria/ TV Canaria 2**
  - B-Daman
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Megaman NT Warrior
  - One Piece
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - One Piece
  - Samurai Champloo
  - Sarxento Kororo

© 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation

ONE PIECE

Las autonómicas estrenarán pronto nuevos capítulos de la serie de piratas más popular del anime. En ellos, la banda de Luffy se verá atrapada en una base naval de la Marina. Luego se enfrentará a la banda del zorro plateado Foxy en la lucha de Davy Back. Y finalmente atracarán en Enies Lobby, la isla del agua, donde se les complicarán las cosas.

CANALES DE PAGO

Animax
- Black Lagoon
- Chobits
- Corrector Yui
- Detective Conan
- Devil May Cry
- El caballero de Eon
- Excel Saga
- Initial-D
- Inuyasha
- Kochikame
- La ley de Ueki
- Love Hina
- Lupin III
- Moribito
- Nana
- Orphen
- Orphen Revenge
- Peach Girl
- Saiyuki
- Samurai Champloo
- Tsubasa Reservoir Chronicle

Boomerang
- Doraemon
- Hattori, el ninja
- La abeja Maya
- Zorori, el extraordinario

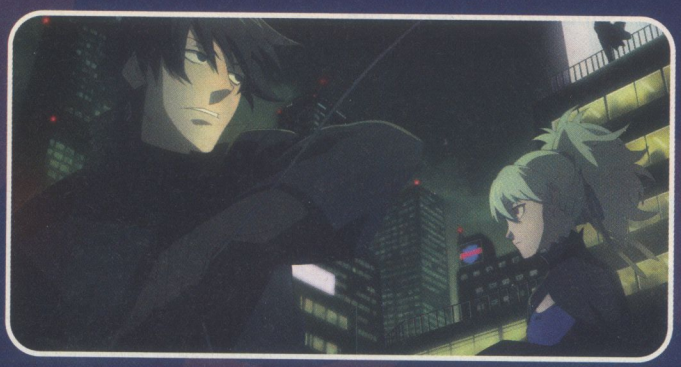
Buzz
- Black Cat
- Bleach
- Darker than Black
- Ergo Proxy
- Evangelion
- Girls Bravo
- Maria-sama ga miteru
- Monster
- Mushishi
- Tokyo Majin

Cartoon Network
- Bobobo
- Bola de dragón Z
- Sargento Keroro
- Shin chan

Jetix
- Dinosaur King
- Naruto
- One Piece
- Pokémon
- Pokémon Advanced
- Pokémon Advanced Battle
- Pokémon Diamond & Pearl
- Zatch Bell!

KidsCo
- Medabots

© 2008 Pokémon. © 1997-2008 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, jr Kikaku. Pokémon properties are trademarks of Nintendo.



© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

ZATCH BELL!

Jetix repone desde el primer episodio la batalla mamodo en que se ve envuelto Zatch. Junto con Kiyomaro, el niño mamodo se enfrenta a numerosos rivales con increíbles y diversos poderes. Con su tenacidad, piensa cumplir una promesa: ser proclamado rey y suprimir para siempre tan cruel forma de elección. Con ayuda de sus aliados y amigos puede conseguirlo.

MORIBITO

Para expiar las culpas de un pasado oscuro, la guerrera Balsa ayuda a la gente que se encuentra en aprietos. Para ello se vale de su afilada lanza. Su vida es tranquila pese a todo. Hasta el día en que acepta ser la protectora de un príncipe cuya vida corre peligro. Alguien quiere al joven muerto y envía a sus mejores asesinos para que lo maten. ¿Será capaz la joven guerrera de vencerlos?

SCHOOL RUMBLE 11

Continúa el día a día de los alumnos del Instituto Yagami. Después de llevar a cabo una auténtica guerra para decidir qué actividad realizaban durante el festival escolar, los chicos disfrutan del esperado acontecimiento. Pero tras el festival, comienzan los temidos exámenes. Una famosa leyenda en el Yagami habla de la existencia de un profesor fantasma que persigue a los alumnos para hacerlos suspender. ¡Y el fantasma va a por Harima! Por su parte, Tenma está desesperada porque no se ve capaz de aprobar. Sus amigas tratan de ayudarla a estudiar, pero no hay forma de hacer que se concentre. ¿Podrán aprobar los exámenes?

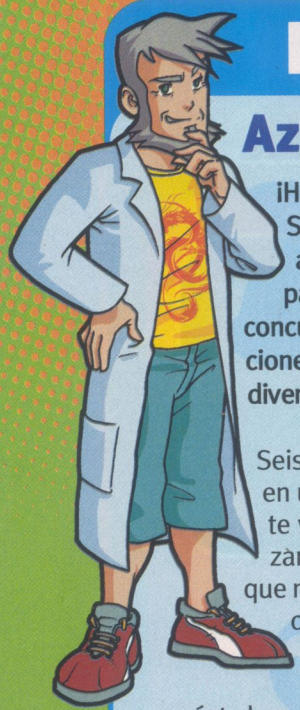
22 tomos / 192 págs / 7,50 euros / Norma Editorial

TUTOR HITMAN REBORN! 10

El aprendizaje de Tsuna va viento en popa. Si sigue por el camino que le marca su tutor Reborn, muy pronto habrá alcanzado el nivel suficiente para convertirse en el nuevo capo de la familia Vongola. El único problema es que los enemigos de "la familia" envían a sicarios cada vez más peligrosos para acabar con el chico. Si Tsuna desaparece, el clan Vongola acabará extinguiéndose sin un sucesor. Por eso el chico se toma más en serio que nunca el duro entrenamiento de Reborn. Suerte que cuenta con el mejor maestro posible y con unos amigos dispuestos a todo para ayudarle. ¡Ya puede llegar el asesino más letal, que Tsuna luchará cara a cara!

Serie abierta / 192 págs / 5,50 euros / Planeta DeAgostini

LA RECOMENDACIÓN DEL PROFESOR



Azumanga Daioh (Kiyohiko Azuma)

¡Hola, otakus! ¿Cómo va la entrada en el nuevo curso? Espero que bien. Si no, pensad que ya queda muy poquito para el gran acontecimiento anual, el Salón del Manga de Barcelona. Muchísimas novedades en papel y DVD de las que os hablaremos en el próximo Mega Hiro (¡con concursos incluidos!). Pero vayamos a lo nuestro, que son las recomendaciones. Este mes os aconsejo una obra atípica: ¡una serie de divertidísimas tiras cómicas!

Historia ★★★★★
Dibujo ★★★★★
Acción ★★★★★
Humor ★★★★★
Emoción ★★★★★

Seis chicas protagonizan las más hilarantes situaciones en un instituto de secundaria. Yomi es la chica prudente y pensativa, aunque está obsesionada con adelgazar pese a no estar gorda. Con ella siempre está Tomo, que no para quieta y compite con las demás en cualquier cosas a todas horas. Sakaki, una chica alta y hermosa de pocas palabras, está traumatizada porque adora los gatos... pero cuando intenta acariciar uno, éste le muerde la mano. Para colmo, está en el punto de mira de Kagura, que la considera su rival. Esa joven de piel bronceada es un as en los deportes, especialmente en la natación. A Ayumu todas la llaman Osaka por la ciudad de donde proviene. Es cándida y bastante corta, por lo que suelen tomarle el pelo. El grupo lo cierra la adorable Chiyo, una niña que va al instituto porque es un genio, pero que a veces se siente fuera de lugar por la diferencia de edad. Juntas viven pequeñas aventuras en el día a día, ya sea en clase o fuera del instituto.

Azumanga Daioh
Autor: Kiyohiko Azuma
Tomos: 4
Precio: 10 euros
Editorial: Norma Editorial

EL PERSONAJE

NOMBRE: ***Zatch***
MANGA: ***Zatch Bell!***

Desde que Zatch llegó a casa de Kiyomaro, su vida ha dado un vuelco. Al principio, el mamodo no era consciente de su poder. Ni siquiera de quién era. Al fin y al cabo, había perdido la memoria y parecía un niño pequeño más. Pero la crueldad de la guerra mamodo le hace comprender a marchas forzadas la verdad.

Después de visitar Londres con Kiyomaro y recordar cómo perdió la memoria, Zatch sabe que hay mamodos poderosos y malvados como Zeno. Por suerte, va consiguiendo aliados mamodos con los que se siente más seguro: Tia, Kanchome, Ponygon, Wong Rei...

Poco a poco, Zatch se fortalece en cuerpo y espíritu, de manera que Kiyomaro es capaz de leer nuevos conjuros. El "niño rayo" posee cada vez mayor fuerza y se convierte en objetivo de algunos de los mamodos más terribles, que temen que se haga aún más fuerte.

Cuando no hay que luchar, Zatch se comporta como un niño inquieto. Siente curiosidad por todo lo que ve. Además, con poco ya se divierte. Jugando con su Vulcan 300, en el tobogán del parque –si no está Naomi- o visitando a Kiyomaro en el instituto, Zatch se lo pasa pipa y olvida que pronto tendrá que volver a luchar.

ESTE MES...

EDICIONES GLÉNAT

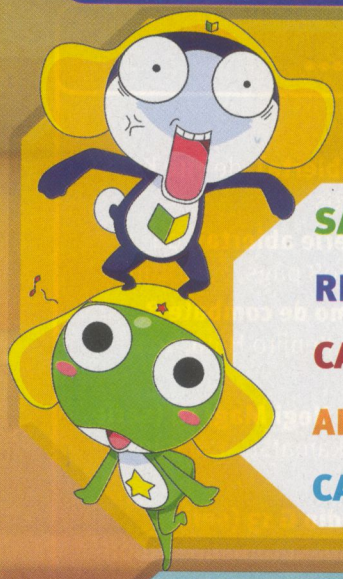
- **Bleach 26 (serie abierta)**, de Tite Kubo. 208 págs, 7,50 euros
- **D.Gray-Man 12 (serie abierta)**, de Hoshino Katsura. 208 págs, 7,50 euros
- **Hayate, mayordomo de combate 8 (serie abierta)**, de Kenjiro Hata. 192 págs, 7,50 euros
- **Negima! Magister Negi Magi 18 (serie abierta)**, de Ken Akamatsu. 176 págs, 7,50 euros
- **Saint Seiya Episodio G 13 (serie abierta)**, de Masami Kurumada –guión- y Megumu Okada -dibujo-. 192 págs, 8,95 euros
- **The Prince of Tennis 23** (de 42), de Takeshi Konomi. 192 págs, 7,50euros

NORMA EDITORIAL

- **¡Ah mi diosa! 24 (serie abierta)**, de Kosuke Fujishima. 160 págs, 7,50 euros
- **Fullmetal Alchemist 16 (serie abierta)**, de Hiromu Arakawa. 184 págs, 7,50 euros
- **Rave 27 (de 35)**, de Hiro Mashima. 192 págs, 8 euros
- **School Rumble 11 (serie abierta)**, de Jin Kobayashi. 168 págs, 7,50 euros
- **Wild Life 5 (de 23)**, de Masato Fujisaki. 200 págs, 7,50 euros
- **Zatch Bell! 26 (de 33)**, de Makoto Raiku. 188 págs, 6,95 euros

PLANETA DEAGOSTINI COMICS

- **Bobobo-bo Bo-bobo 10 (de 21)**, de Yoshio Sawai. 192 págs, 5,50 euros
- **Detective Conan 59 (serie abierta)**, de Gosho Aoyama. 184 págs, 6,95 euros
- **Detective Conan Especial 22 (serie abierta)**, de Yutaka Abe -dibujo- y Denjiro Maru -guión-. 180 páginas, 6,95 euros
- **Jango 4 (de 8)**, de Makoto Hijioka -dibujo- y Hideo Kojima –guión-. 192 págs, 5,95 euros
- **Nogami Neuro, el detective demoníaco 10 (serie abierta)**, de Yusei Matsui. 192 págs, 5,50 euros
- **Tutor Hitman Reborn! 10 (serie abierta)**, de Akira Amano. 192 págs, 5,50 euros



CADA RANA CON SU PAREJA

¿Sabrías identificar cada rana de la tropa de Keroro con su compañero humano? ¡Cuidado, hay un par de "intrusos" que te pueden despistar!

SARGENTO KERORO
RECLUTA TAMAMA
CAPORAL GIRORO
ALFÉREZ KURURU
CABO DORORO

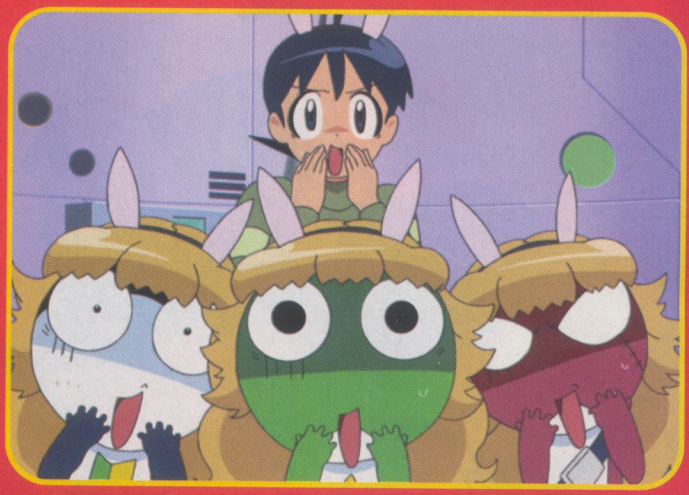
NATSUMI HINATA
AKI HINATA
MOMOKA NISHIZAWA
ANGOL MOIS
FUYUKI HINATA
KOYUKI AZUMAYA
MUTSUMI SABURO

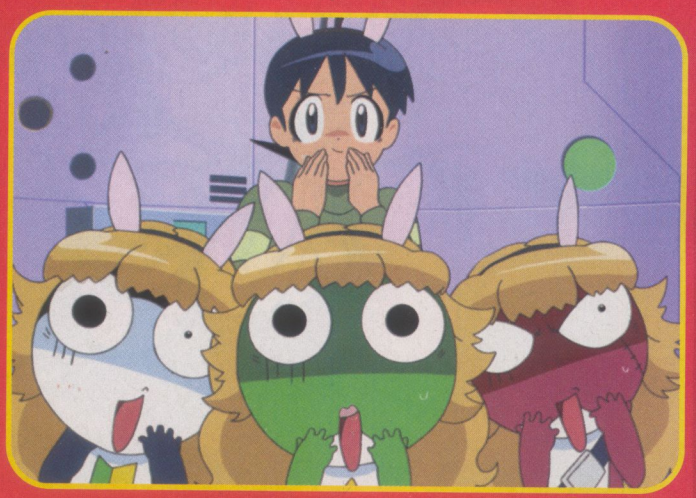
LÍO DE INSIGNIAS

¡Qué jaleo! ¡Las ranas de la tropa de Keroro han mezclado sus insignias, y ahora no saben cuál es de quién! ¿Puedes ayudarles a colocar cada insignia junto a su dueño legítimo?

LAS SIETE DIFERENCIAS

¿Sabes encontrar las siete diferencias entre estos dos dibujos?





En el Próximo número...

MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

NARUTO

La historia de Gaara

DINOSAUR KING

En busca de dinosaurios

ESPECIAL SALÓN DEL MANGA

Novedades manga y anime

VIDEOJUEGOS

10 páginas con los mejores juegos

BOLA DE DRAGÓN Z

EL FUTURO EN MANOS DE SON GOHAN

¡DE REGALO LAS TRADING CARDS DE DRAGON BALL!

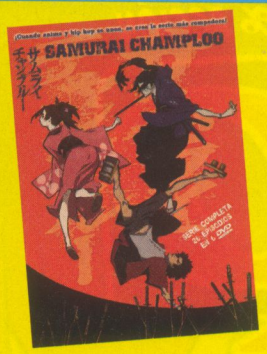
Nº 21

A la venta en noviembre

¡GANA!

¡PARTICIPA EN NUESTROS CONCURSOS!

PÁGINA 48: ANIME DVD

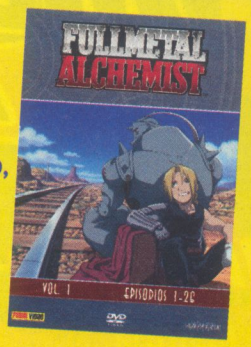


Tenemos 2 copias de la edición integral de **Samurai Champloo**, cortesía de **Selecta Visión**, para sortear entre quienes respondáis correctamente la siguiente pregunta:

¿A qué flor huele el hombre al que buscan los protagonistas?

PÁGINA 49: ANIME DVD

Tenemos 10 copias del primer cofre de **Fullmetal Alchemist**, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:



¿Quiénes conforman el ejército al que pertenece Edward Elric?

GANADORES CONCURSOS MEGA HIRO 24:

*** 10 COPIAS MARIO KART WII**
- Yoel González García (Casayo,Ourense)
- Noelia Domínguez Valle (Garrovillas de Alconétar, Cáceres)
- José Mora Rodríguez (Elche, Alicante)
- Paula Gurrea Sáenz (Estepona, Málaga)
- Manolo Cruz Caparrós (Almería)
- Dídac Muñoz Bordes (Can Patorra, Maià de Montcal)
- Aarón Illa Gómez (Lliçà d' Amunt, Barcelona)
- Mª Mar Aguilera Valor (Boadilla del Monte, Madrid)
- Sergio De Areba Espejo (Villanueva de la Torre, Guadalajara)
- Álex Pérez Abellán (Badalona, Barcelona)

*** 3 COPIAS PACK RECOPILATORIO STREET FIGHTER**
- Anabel Torres Liébana (Palma de Mallorca, Baleares)
- Cristina García Granado (Madroñera, Cáceres)
- Andrea Galdona Raña (Azpeitia, Guipúzcoa)

*** 5 DVD LAS AVENTURAS DE PANDA Y SUS AMIGOS**
- Beatriz Carvajal Castillero (Álora, Málaga)
- Luis Fei Yun (Madrid)
- Desiré Marbella (Málaga)
- Roger Martínez Viñe (L' Escala, Girona)
- David Simón García (Badajoz)

*** 10 EJEMPLARES EDICIÓN INTEGRAL RUROUNI KENSHIN vol.1**
- José Antonio Rivas Gutiérrez (Eibar, Guipúzcoa)
- Montse Abellán Genevat (Badalona, Barcelona)
- Pablo Francisco Galafat Rodríguez (Benahadux, Almería)
- Pablo Alejandro Roca Bastida (Alcantarilla, Murcia)
- Jorge Casasola Alepuz (Alicante)
- Carmen Jiménez Fortes (Málaga)
- Aitor Gómez Izaguirre (Santa Coloma de Gramenet, Barcelona)
- Jorge Pérez Martinez (Alcorcón, Madrid)
- Silvia Gómez Rodríguez (Torrejón de Ardoz, Madrid)
- Rocío Cenalmor Gallego (Barcelona)

SOLUCIONES

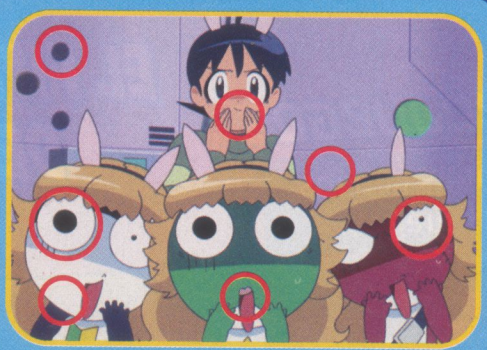
CADA RANA CON SU PAREJA

Giroro - Natsumi Hinata
Kororo - Fuyuki Hinata
Tamama Momoka Nishizawa
Dororo - Koyuki Azumaya
Kururu - Mutsumi Saburo

LÍO DE INSIGNIAS

1-C
2-D
3-A
4-B
5-E

LAS 7 DIFERENCIAS



NOMBRE Y EDAD:
DIRECCIÓN:
CIUDAD: C.P.:
Nº DE TELÉFONO: E-MAIL:

PANINI
CONCURSO MEGA HIRO 26
C/ Vallespí, 20
17257 - Torroella de Montgrí
GIRONA

Se comunica al padre/madre/tutor que los datos personales consignados en este cupón quedarán recogidos en un fichero temporal bajo responsabilidad de Panini España S.A. los datos serán utilizados únicamente para el envío de los correspondientes premios y eliminados una vez finalice la promoción. Promoción válida hasta octubre de 2008.

MEGA HIRO

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: José Luis Córdoba
COORDINACIÓN EDITORIAL: Anna Masoliver
COORDINACIÓN DE MÁRKETING: Noemí Ruger
PRODUCCIÓN: Jordi Guinart
REDACCIÓN Y ADMINISTRACIÓN: C/ Vallespí, 20. 17257 Torroella de Montgrí (Girona) Telf.: 972 75 74 11. Fax: 972 75 77 11. www.panini.es
REALIZACIÓN: Estudio Fénix C/ Torrent Can Mariner, 43 08031 Barcelona. Telf.: 934 20 40 90
PUBLICIDAD: Bola Ocho Comunicaciones c/ Torrent Can Mariner, 41-43, Bajos. 08031-Barcelona. Tel.: 934 295 945 Edu Quindós edu@bolaochocomunicaciones.com Camino Borjas camino@bolaochocomunicaciones.com
IMPRESIÓN: Printer Industria Gráfica S.A.
DISTRIBUCIÓN: Logista Polígono Industrial Polvoranca C/ del Trigo, 19 Telf. 914 81 98 00

MEGA HIRO © Panini S.A. All rights reserved.

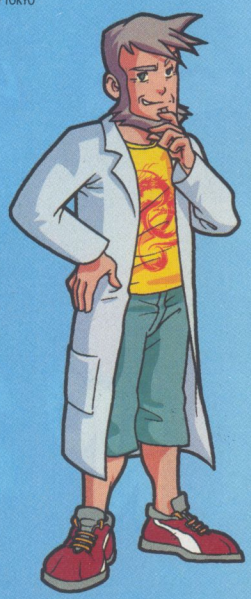
Panini Revistas

EDITA: PANINI ESPAÑA, S.A.
DIRECTOR GENERAL: Lluís Torrent
DIRECTOR DE MARKETING: Joan Hortal
DIRECTOR COMERCIAL: José María Rovirola

MEGA HIRO es una publicación de Panini España. Todos los derechos reservados. Queda expresamente prohibida la reproducción total o parcial de los textos e ilustraciones incluidos en esta revista.

ISSN: 1886-2934
Depósito Legal: GI-165-2006
6/2008

COPYRIGHTS TOP 25
Shin chan © 1992-2006 USUI YOSHITO / SHIN-EI & TV Asahi •One Piece © 1999 Eiichiro Oda/Shueisha, Toei Animation • Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR. Kikaku. • Campeones © 2001 Yoichi Takahashi/Shueisha.Avex. TV Tokyo. All rights reserved. • Inuyasha © Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV. •Detective Conan © Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS •Let's & Go!! © 1996 KOSHITA/Shogakukan, Shopro • Saint Seiya © Masami Kurumada/ Shueisha/Toei Animation •Dragon Ball © Bird Studio/ Shueisha, Toei Animation •Beyblade © HUDSON SOFT/TAKARA - BEYBLADE PROJECT. TV TOKYO • Kochikame © Osamu Akimoto / Studio Gallop / Fuji TV •Shaman King © Hiroyuki Takei. •Zatch Bell © 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation •Yugi-Oh © Kazuki Takahashi •Megaman NT Warrior © CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002, 200 •Cardcaptor Sakura film © CLAMP - KODANSHA / CINEMA "CARD CAPTOR SAKURA" PARTNERSHIP serie © CLAMP / KODANSHA / NEP 21 / NHK •Dragonball Z Budokai Tenkaichi • Dragon Ball Z Supersonic Warriors • Yu-Gi-Oh! GX © Kazuki Takahashi/NAS TV TOKYO



¡VIVE LA AVENTURA!

MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE
CIUDAD DE LAS ARTES Y LAS CIENCIAS

TM & © Marvel 2008

MARVEL SUPER HÉROES™

ALICANTE
2008-2009
PUERTO DE SALIDA DE LA VUELTA AL MUNDO A VELA

902 100 031
www.cac.es

GENERALITAT VALENCIANA

CIUTAT DE LES ARTS I DE LES CIÈNCIES
València

MUSEO DE LAS CIENCIAS PRÍNCIPE FELIPE
VALENCIA

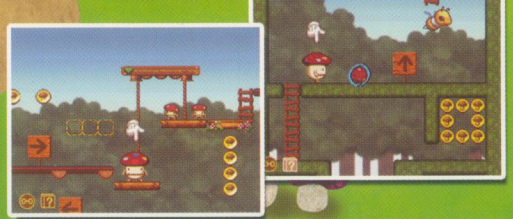
3+
www.pegi.info

www.ignitionent.com/docomodake

Boing! DS Docomodake

putting the 'fun' into fungi

¡Ser seta nunca ha sido tan divertido



©NTT DOCOMO/dentsu ©2007 AQ Interactive
Published by Ignition Entertainment Ltd.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

NINTENDO DS™ IGNITION entertainment AQ INTERACTIVE

www.virginplay.es